CD IZDAJA

PC Format

FEBRUAR 2003 / 12 / 990 SIT

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

EKSTREMNI PC

- Predstavljamo najbolj radikalne PC predelave
- Predelajte svoj PC! Prinašamo vodič in nasvete
- Strojne izboljšave! Izkoristite svojo opremo
- Ohladite PC! Hlajenje z vodo, zrakom in dušikom

Opisi in napovedi iger

Prvi opis Westwoodove Earth and Beyond

PLUS! Star Wars: Knights of the Old Republic
Rayman 3 >> TOCA Race Driver >> Neocron >> in druge

ZVOČNE KARTICE

Primerjali smo 10 kartic za prostorski zvok
PLUS! Večfunkcijske naprave

KAJ PRINAŠA LETO 2003

Kako...

Obleči svoj RAČUNALNIK
Obvladati PHOTOSHOP
Uporabljati OPENOFFICE
Popraviti svoje FOTOGRAFIJE

DENEBA CANVAS 6

CELOTEN PROGRAM, VREDEN 45.000 SIT
Program za vektorske ilustracije, urejanje slik, namizno založništvo, izdelavo predstavitev in spletnih strani.

FEBRUAR 2003 / 12 / 990 SIT
ISSN 1580-8203

PREPOLN CD! 3 CELOTNI PROGRAMI, VREDNI 66.000 SIT

NAJNOVEJŠE IGRE
>> TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
>> IGI 2: COVERT STRIKE

CELOTNI PROGRAMI
>> WINOPTIMIZER 2000
>> KEYBOARD COACH LITE

PLUS!
>> PROTIVIRUSNI PROGRAMI
>> OBILICA DODATKOV ZA IGRE

NOVO! DODATKI ZA GTA III

symantec™

NOVA RAZLICICA

WINDOWS®
XP Home/XP Pro/2000Pro/Me/98

Designed for Microsoft® Windows® XP

Norton Internet Security™ 2003

Nepogrešljiva zaščita pred virusi, hekerji in grožnjami zasebnosti

Symantecov Norton Internet Security™ 2003 zagotavlja nepogrešljivo zaščito pred virusi, hekerji in grožnjami zasebnosti. Vključuje polne različice izdelkov **Norton AntiVirus™** in **Norton™ Personal Firewall**, ki učinkovito varujeta PC pred najpogostejšimi nevarnostmi v internetu. V paketu sta tudi **Norton™ Spam Alert**, ki blokira neželeno e-pošto, in **Norton™ Parental Control**, s katerim zavarujete svoje otroke, medtem ko uporabljajo internet.

Ključne funkcije:

- 24-urna zaščita zagotavlja nujno potrebno varnost pri uporabi interneta. Izdelek je namenjen uporabnikom s klicnim, DSL ali kabelskim dostopom do interneta.
- **IZBOLJŠANO!** Funkcija blokiranja oglasnih sporočil sedaj zaustavi še več oglasnih pasic, pojavnih oken, oken, ki se odpirajo v ozadju, in drugih motečih elementov pri uporabi spleta.
- Funkcija LiveUpdate ™ samodejno prenaša v lokalni sistem nove posodobitve zaščite pred nevarnostmi.*

Norton AntiVirus™

- **NOVO!** Odkrivanje in blokiranje virusov v prilogah neposrednim sporočilom.
- **IZBOLJŠANO!** Samodejno odstranjevanje virusov, črvov in trojanskih konjev.
- Pregledovanje in čiščenje tako prejetih kot tudi poslanih e-poštnih sporočil.
- Funkcija blokiranja skriptov in novost, funkcija blokiranje črvov, zmoreta odkriti nove grožnje še preden so zanje izdelani opisi virusov.

Norton™ Personal Firewall

- **NOVO!** Funkcija zaznavanja vdorov samodejno blokira napade iz interneta.
- **NOVO!** Pomočnik za opozorila (Alert Assistant) ponuja podrobne informacije, ki uporabniku pomagajo izbrati najboljši ukrep za zagotovitev varnosti.
- **NOVO!** Nadzornik varnosti (Security Monitor) kaže stanje zaščite pred nevarnostmi v internetu in omogoča zaustavitev ali ponovno sprostitev prometa z internetom zgolj s klikom gumba.
- Funkcija samodejnega nadzora programov določi, kateri programi se lahko varno povežejo z internetom.
- Funkcija prekinitve povezave z enim gumbom omogoča zaustavitev ali ponovno sprostitev vsega prometa z internetom z enim samim klikom z miško.
- Funkcija obveščanja o stanju povezave z omrežjem uporabniku pove, kdaj se je njegov računalnik povezal v žično ali brezžično omrežje.

Norton™ Privacy Control

- **NOVO!** Preprečuje pošiljanje zaupnih informacij, ne da bi uporabnik to vedel, po e-pošti, z Microsoft Officeovimi prilogami, pa tudi z neposrednimi sporočili in prek spletnih mest.

Norton™ Spam Alert

- **NOVO!** Pomaga zadržati neželeno e-pošto zunaj mape s prejetimi sporočili, tako da preverja e-pošto, ki v sistem prihaja prek priljubljenih odjemalcev POP3, kot so Microsoft Outlook® Express, Eudora® in Netscape® Messenger.

Norton™ Parental Control

- **NOVO!** Blokiranje dostopa do novičarskih skupin in tudi do spletnih mest z vsebino, ki ni primerna za otroke.
- Možnost nastavljanja različnih pravic pri dostopu do interneta za vsakega člana gospodinjstva posebej.

Distributer za Slovenijo, CHS d.o.o., Dolenjska cesta 244, Ljubljana, Telefon: 01 280 66 00, Faks: 01 280 66 02, e-pošta: symantec@chs.si, www.chs.si

* Nakup izdelka Norton Internet Security 2003 vključuje posodobitve zaščite pred nevarnostmi v internetu v obdobju enega leta. Za posodobitve po tem obdobju je na voljo storitev letne naročnine.

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Gregor Bačun
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Ivo Vidergar, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

Nikola Janković Urednik

TEŽAVNO JE DELO pri računalniški reviji. Lep delež opreme, ki prispe na testiranje, neverjetno privlači naše kreditne kartice, tako da smo v uredništvu zadnjih nekaj mesecev razvili najrazličnejše metode zmanjševanja potrebe po trošenju. Ne bi se spuščali v podrobnosti, ampak ena teh vključuje kladivo, koleno in ponavljajoče se gibe.

Microsoft pa ne zna prenehati in želi spraviti Windows v vse pore našega življenja. Tablični PC-ji so tukaj (tudi ta mesec vam prinašamo test novega modela), v ZDA so splovili računalnike Media Center, nestrpno pa se pričakujejo tudi inteligentni zasloni, ki bodo terminali vašega namiznega PC-ja, povezani z brezžično povezavo. Kam sploh vse to vodi? Nazadnje si bomo PC-je še oblačili, je porekla moja stara mama... In sploh ni bila daleč od resnice, kot boste izvedeli na strani 22.

Drugače pa bo ta mesec v uredništvu ostal zapisan kot mesec sporov. Vsakdanjim prepirom okrog tega, kdo bo opisal katero igro in komu bo pripadla čast poigravati se z najbolj revolucionarno opremo, smo dodali žolčne diskusije glede filmske uprizoritve *Gospodarja Prstanov: Stolpa*. En tabor je, kot večina prebivalstva, nad filmom navdušen, medtem ko je Boštjan na drugem bregu zbral somišljenike in vam njihovo heretično stališče razlaga na strani 15. Kateri strani pripadate? Sporočite nam svoje argumente v forumu na **www.pcformatslo.net**.

In ko smo že pri stikih, vas prosimo, da izpolnite priloženo anketo in sodelujete pri nadaljnjem preoblikovanju revije. Če vam želimo iz meseca v mesec ponujati izdelek po vaši meri, potrebujemo vašo pomoč. Poštnina pošiljanja vašega odgovora gre na naše stroške, pa tudi lepo nagrado si lahko prislužite!

nikola@videotop.si

Nikola

>> MED SODELAVCI

Andrej Potočnik je tudi ta mesec predstavljal našega najbolj obremenjenega preizkuševalca strojne opreme. Tokrat je večino svojih jutranjih aktivnosti posvečal umivanju ušes, saj se je lotil preizkušanja zvočnih kartic in poskušal dognati, kakšna je dejanska razlika med zvokom 5.1, 6.1 in 7.1. Njegove ugotovitve se pričnejo na strani 34.

Tomaž Bartolj se je kot urednik rubrike za igre ukvarjal večinoma z napovedmi prihajajočih zadev, hkrati pa se je veselil dejstva, da bomo ta mesec sprejeli še enega člana uredništva, kateremu bo neposredno nadrejen. Priče poročajo, da so ga opazile med vadbo vihtenja biča starega očeta.

Ian Harris eden dolgoletnih članov uredništva angleškega *PCF* je šokiral sodelavce z oznanilom, da pričenja z delom na drugi Futurovi reviji. Angleški kolegi so od nekdaj sumili, da je šlo za tipičen primer zaljubljenosti v macovske obline, ki jo je vedno težje zadrževal. Odpravil se je na mesto namestnika urednika *MacFormata*.

Ivo Vidergar je svoje izurjene oči ta mesec povečini uporabljal za nabiranje fragov in... preizkušanje zaslonov. Ker pa smo v uredništvo prejeli zajeten kup dvomov v njegove rokerske kompetence, vam ta mesec na DVD-ju prinašamo video-spot Darkmanove skupine Afera.

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

ZGODBE Z NASLOVNICE
Kako najhitreje do njih...

22 Ekstremni PC

PREIZKUŠENO

34 Zvočne kartice
42 Večfunkcijske naprave
66 Earth and Beyond
73 Neocron

PLUS...

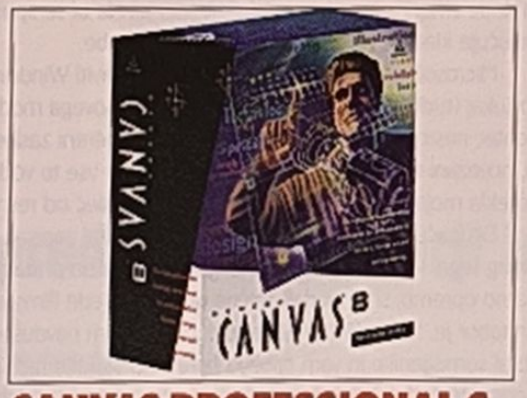
28 Hlajenje PC-ja
82 Predelajte svoj PC
88 Canvas 6
96 Uporabljajte OpenOffice.org

NAROČITE SE IN PRIHRANITE! (str. 81)

OBLEČITE PC

Predstavljamo ekstremno prenosno računalništvo. **(str 22)**

KAJ PRINAŠA 2003?
Tehnologije, o katerih bomo pisali. **(str. 6)**

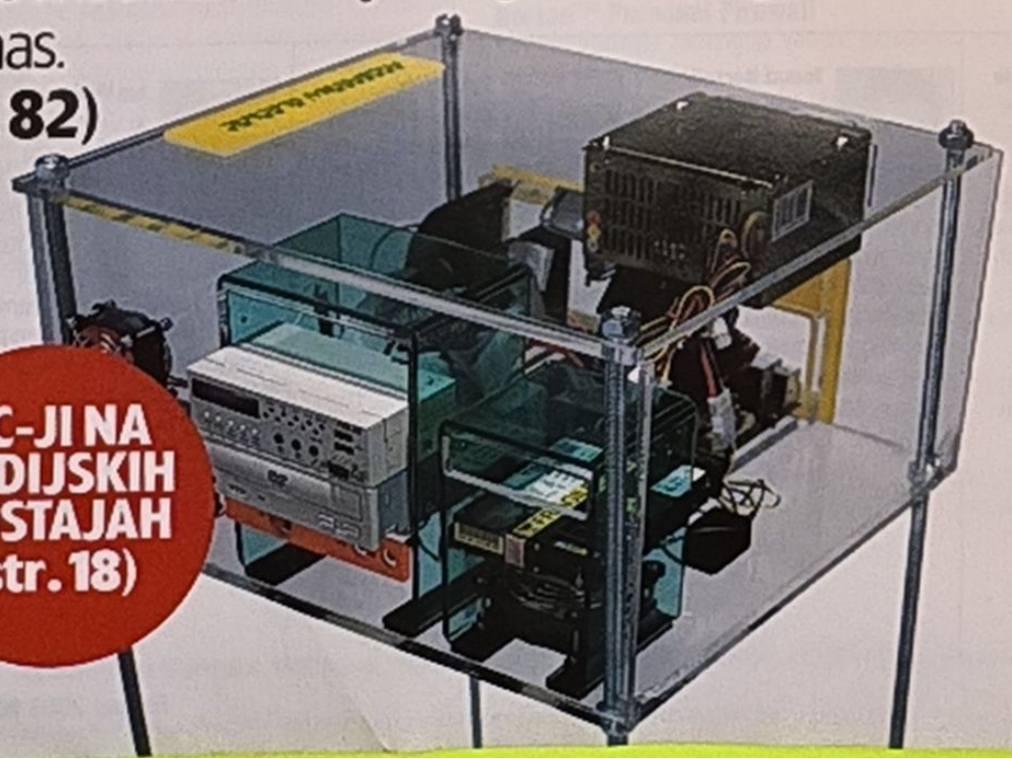


CANVAS PROFESSIONAL 6
Mogočna aplikacija za slike in ostalo. **(str. 88)**

HLAJENJE PC-JA
Ko ventilator ne zadostuje. **(str. 28)**

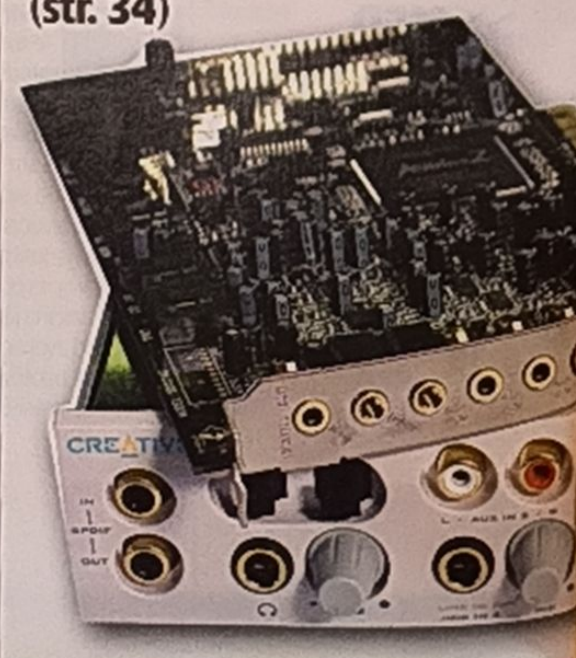
MODI – TO SMO MI

Kako modificirati svoje ohišje ter na koga se obrniti pri nas. **(str. 82)**



PC-JI NA RADIJSKIH POSTAJAH (str. 18)

SUPERTEST
ZVOČNE KARTICE
(str. 34)



32 PREIZKUŠENO >>
58 IGRE >>
82 KAKO ...

- →**Se znebiti** dolgočasnega bež ohišja
- →**Pospešiti** procesor
- →**Urejati** slike s Canvas Professional 6
- →**Goljufati** kot profesionalec v Photoshopu
- →**Obvladati** OpenOffice.org

6 NOVICE

Ali veste, katere tehnologije bodo vroče do konca letošnjega leta? Plus: nov val pop-up spletnih oglasov, zakaj prihodnost morda ni tako rožnata za dlančnike, intervju z big bwano Symantecovega protivirusnega centra, ali bo glasba še naprej brezplačna in veliko več...

STAR WARS
Knights of the Old Republic **(str. 66)**

EARTH AND BEYOND
Westwood udarja z online igro. **(str. 70)**

42

48

NAPOVEDI
Pogled v prihodnost

58 Novice
61 Aquanox 2
62 Star Wars: Knights of the Old Republic
63 Rayman 3: Hoodlum Havoc
64 TOCA Race Driver
64 Wolfenstein: Enemy Territory
65 Mistmare
65 Hannibal

OPISI
Ponovoletna bera

66 Earth and Beyond
68 Mechwarrior 4: Mercenaries
69 Racing Simulation 3
70 Star Trek: Starfleet Command III
71 Tiger Woods PGA Tour 2003
72 Knight Rider
73 Neocron
74 Gladiators: Galactic Circus Games
74 Operation Barbarossa
75 Post Mortem
75 Platoon
76 Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
77 Far West
77 Battle Realms: Winter of Wolf
78 Pink Panther: Pinkadelic Pursuit
78 Ballerburg
79 Cenejši izidi

STROJNA OPREMA
Preizkušana do onemoglosti

34 Supertest zvočnih kartic
42 Večfunkcijske naprave
44 Plextor CD-RW USB
44 Toshiba Pocket PC
46 Magpix B350
46 Samsung Syncmaster 172w
47 iOmega HDD 80Gb
47 HP Photosmart 7550
48 Acer Travelmate C102T
50 Matsonic MS8147C
50 Matsonic MS9337C
51 Hercules All-In-Wonder Radeon 9000 Pro
51 Mitsubishi Diamond Plus 935B
52 Casio EX2

PROGRAMJE
Popolni programi?

54 Microsoft Works Suite 2003
54 Steganos Security Suite
54 Jaws PDF Creator
55 PCDJ Home Edition
55 Pinnacle Expression
55 The Hutchinson Reference Suite
55 Dogz 4

OGLAŠEVALCI

Acord-92 42, 52, 67, 108
Antipiratsko združenje 17
Aroba 57
CHS 2
E-Misija 56
Eidos 103
Eon 93
Grafo 41
Guillemot 79
Harvey & Norman 107
Inea 19
JAE Vloženka
KFM 34
LanCom 35
Mlacom 53
Mobitel 14
Optimedia 20
PC Hand 29
Pirs 53
Radio Center 57
Radio Krško 56
Radio Plus 16
Radio Viva 103
Repro 45
Ribera 9
Sunrise Computers 31
Tech Trade 100
Ubi Soft 76
VideoToP 13 11
Wer Liefert Was 80
Xenon-Forte 94

PLUS

21 Vsebina diska
49 Pretekle številke
49 Naslednji mesec
56 Opisi filmov DVD
81 Naročite se
105 Pisma bralcev
106 Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Kaj bo vročega v letu 2003?

Napovedujemo tehnologije, ki bodo pomembne do konca letošnjega leta.

Še nikoli ni bilo toliko prihajajočih tehnologij in zato si lahko odpustite, če jim zadnje čase teže sledite. V naslednjih dvanajstih mesecih pričakujemo uveljavitev nekaterih, ki se razvijajo zadnjih nekaj let, istočasno pa prihajajo številne novosti, zato si oglejmo, kaj obljublja to koledarsko leto.

Brezžične povezave bodo seveda hitrejše in bolj varne. Vendar tudi bolj zmedene, saj se nam obetajo tri nadgradnje standarda (802.11e, 802.11g in 802.11i). Napredna podjetja bodo klasična omrežja nadomestila z brezžičnimi, veliko laže (in ceneje) pa bo brezžično omrežje namestiti doma ter PC dejansko postaviti v digitalno vozlišče. V tujini pričakujemo še več točk za brezžični dostop internetu – na železniških postajah, letališčih in v hotelih se boste lahko s pomočjo Wi-Fi notesnika brez težav povezali na splet. Tudi kavarne, kot so Starbucks in Costa Coffee, nameščajo dostopne točke v svojih lokalih, Intel pa je napovedal nadaljnje investicije v razvoj brezžičnih omrežij v višini 150 milijonov dolarjev. Letos bomo dobili tudi prve 64-bitne PC-je. Kot veste, tako Intel kot tudi AMD delata na novih procesorjih, o katerih pa smo pisali že prejšnji mesec. Seveda bodo 64-bitni procesorji prav zaživeli šele s prihodom 64-bitnega operacijskega sistema, o katerem pa Microsoft še ne želi govoriti.

LCD zasloni bodo prevzeli glavno vlogo – že leta 2002 je njihov prihodek od prodaje presegel prihodek katodnih zaslonov. Priljubljenosti bo pripomogel tudi padec cen, saj bodo 15-palčni zasloni kmalu na voljo za 60 tisočakov, medtem ko se bodo kakovostni 17-palčneži spustili pod 100.000 SIT. Že v prvem četrtletju pričakujemo nVidiine grafične kartice GeForce FX, ki bodo prinesle velik napredek v hitrosti in kakovosti prikaza grafike. Vendar tudi ATi ne miruje – čeravno so pred kratkim izdali novo serijo kartic Radeon, že v nekaj mesecih pričakujte ATi-jevo kartico naslednje generacije. V igro pa se je sedaj presenetljivo vključil tudi S3.

Trend bo seveda tudi nadaljnja rast tržišča digitalnih kamer. Na profesionalnem delu pričakujte več megapikslov – nekaj pošasti z 11 megapiksli smo že videli, cilj pa je ponuditi kakovost slike, kakršno ponuja klasičen film. Drugi zanimiv trend je senzor Foveon X3 (**www.foveon.com**), ki bo pri dražjih aparatih izboljšal kakovost slike. Proizvajalci pa želijo digitalne aparate prodajati tudi ljudem brez PC-jev in tako pričakujte naprave, na katere postavite fotoaparat in jih za prikaz fotografij povežete s TV-jem. Pomembno bo tudi zmanjšanje velikosti naprav – aparate s petimi megapiksli boste že to poletje lahko spravili v žep.

Tudi Bluetooth bi naj zasedel mesto, ki mu pripada. Miške, tipkovnice in tiskalniki niso več novost, dlančniki se preko Bluetootha povezujejo s telefoni, pa tudi Bluetooth slušalke so na voljo v tehnološko osveščenih trgovinah. Toshiba je napovedala Bluetooth trdi disk, do katerega bo lahko dostopalo več naprav hkrati – ne gre samo za PC-je, saj vam bo disk lahko služil tudi za distribucijo glasbe MP3 na druge naprave v hiši. Bluetooth pa bo posvojila tudi avtomobilska industrija – sprva za prostoročno telefoniranje, vendar se to lahko širi v smeri, ko se bo avtomobil povezal z Bluetooth notesnikom in vam med vožnjo prebral prispelo elektronsko pošto.

Tablični PC-ji so že med nami in v tem letu se jih

>> NEKAJ NOVEGA

Še nekaj popolnih novosti.

HIPERSONIČNI ZVOČNIKI

Predstavljajte si zvočnik, ki pošilja žarek zvoka, kot laser. Postavite se mu na pot in zdelo se vam bo, da je zvok v vaši glavi. Odmaknite se na stran in ga več ne slišite. Zadevo bodo v prihodnosti pričeli nameščati na oglasne plakate, da bodo poslali zvok v ušesa mimoidočih. Oglejte si **www.atcsd.com/tl_hss.html** za več informacij.

DISK BLU-RAY

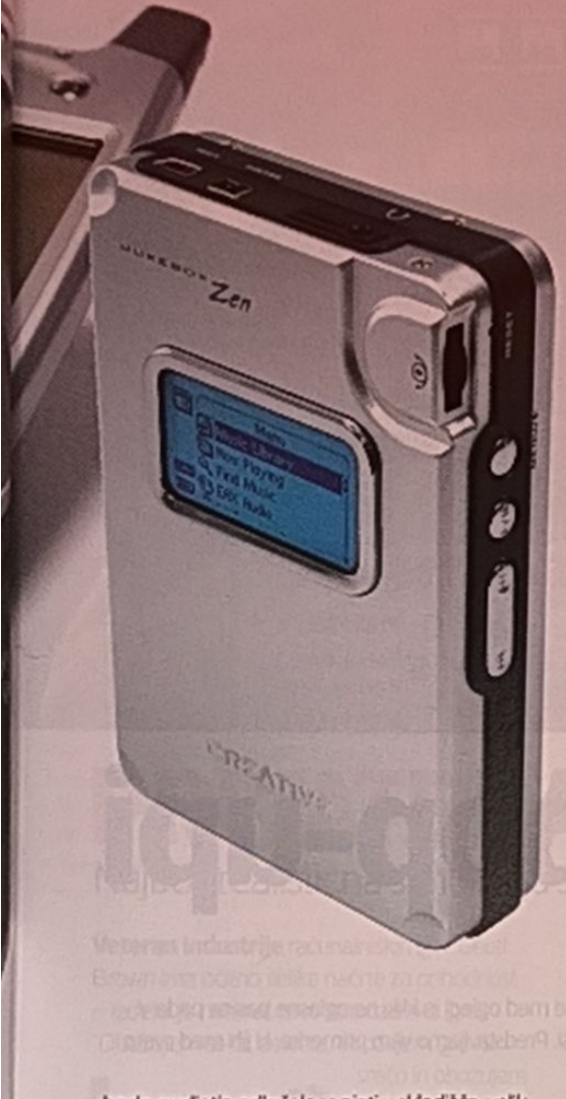
Vam 4 Gb ne zadostuje? Pozdravite torej prihod diskov Blu-ray, ki lahko na enostranski disk velikosti klasičnega CD-ja spravijo 27 Gb, kar zadostuje za 13 ur video zapisa DVD kakovosti. Hitachijeva enota se je na Japonskem že pričela prodajati, svoje različice pa so že napovedali Sony, Panasonic in LG.

HIGHMAT

Nova tehnologija, ki jo z združenimi močmi predstavljajo Microsoft, Panasonic in FujiFilm. HighMAT (**www.highmat.com**) bo v bistvu omogočil preprostejše ustvarjanje diskov CD-R in CD-RW, ki jih bo možno uporabiti v najrazličnejših domačih enotah. Hura! Prvi izdelki se bodo pojavili v 2003.

DOOM III

Ob svojem izidu je bil *Doom* revolucija in kolikor poznamo Id, bo njegova tretja različica revolucionarna v enaki meri. Pričakujte doslej še nevideno grafiko, osvetljevanje kakršno lahko le sanjamo in vzdušje, ki bo polnilo hlače. Zagotovo najpomembnejša igra tega leta.



bodo podjetja odločala uvajati v skladišča, velik potencial pa imajo tudi v zdravstvu. Microsoft napoveduje, da bi naj cene napravam kmalu padle za do 20 %, istočasno pa se pripravlja na izid nove družine zaslonov, s pomočjo katerih vam več ne bo potrebno zapustiti naslonjača, da bi naložili skladbe MP3. Inteligentni zasloni – prej znani kot Mira – so v bistvu LCD zasloni z baterijo in brez kablov, ki se v razdalji do 100 metrov brezžično povežejo na PC in se uporabljajo kot oddaljen terminal. Januarja so se pojavili v ZDA, kmalu pa jih pričakujemo tudi na tej strani luže. Razen sproščenega deskanja po spletu, bodo recimo uporabni za ogledovanje slik, filmov in za branje elektronskih knjig.

Vendar ne bodo le zasloni inteligentni, saj bomo bombardirani z novimi kombinacijami dlančnikov in mobilnih telefonov. Razvoj gre v dveh smereh – prva so naprave v obliki današnjih telefonov, druga pa so dlančniki z možnostjo telefoniranja (npr. Treo 270). Slaba novica je, da bomo povsod morali poslušati polifonično zvonenje (počakajte, da ljudje pričnejo skladati lastne melodije), tehnologija MMS pa bo ponudila nekaj zanimivih novih storitev. Tudi java iger bo za mobilne telefone vedno več, do konca leta pa bi naj tudi v Evropi ugledali še prve telefone 3G.

Do poletja bomo dobili nov Office. Velika novost je podpora zapisu XML, ki bo omogočal lažji prenos podatkov med programi, ponudili pa bodo tudi spremenjen Outlook in novo orodje Picture Library, s pomočjo katerega bo preprosteje najti fotografije in jih prikazati. Seveda pa je vprašanje, ali lahko Microsoft spreobrne trenutni poslovni trend, ko se z željo zmanjšanja stroškov vedno več podjetij odloča za programe z odprto kodo. Nasvete za uporabo slovenskega OpenOffice.org vam prinašamo od prejšnjega meseca, s povečanjem prijaznosti do uporabnika v novih različicah sistemov Linux, ko ti odlično posnemajo Windows, pa tudi v naših podjetjih pričakujemo hitro širitev tega operacijskega sistema. Najbrž se bodo kmalu tudi pri nas pojavili računalniki, ki bodo namesto z naloženimi Windows prihajali z nameščenim Linuxom.

Tudi vsebina spleta žal ne bo ostala brezplačna – navsezadnje mora nekdo plačati za informacije, ki jih dobite na straneh in z ignoriranjem spletnih oglasov se je skorajda nemogoče financirati s prihodkom od oglasov. Zavedamo se, da se bodo uporabniki želeli izogniti plačilu naročnine, vendar ne bodite presenečeni, če boste še pred koncem leta plačevali za ogled svojih priljubljenih strani, še posebej zato, ker bo to zaradi storitev, kakršna je Mobitelova Moneta, veliko bolj preprosto, kot je bilo doslej.

Prostora nam zmanjkuje, zato si na hitro oglejmo še ostala pričakovanja – založbe se bodo trudile z izboljšanem zaščite glasbe in bodo pričele pravi boj proti izmenjavi datotek, pojavili se bodo cenejši dlančniki Palm, kamere DV bodo dobile več megapikslov in avtomatizacija doma bo preprostejša. Napovedujemo tudi definitivni prihod večkanalne glasbe (SACD in DVD-Avdio), s padcem cen naprav se bo razmahnil digitalni radio, pa tudi cene napravam za snemanje na DVD bodo še nadalje padale... Seveda pa je ena najboljših plati nove tehnologije njena nepredvidljivost, zato bo ob koncu leta zanimivo videti, koliko naših napovedi se je uresničilo. **PCF**

SFFO

Tudi Philips je stopil v bitko novih spominskih formatov. Diski SFFO so velikosti kovanca, shranijo pa lahko 1 Gb podatkov – okrog 250 skladb MP3 ali 6.000 digitalnih fotografij. Philips celo trdi, da pripravlja 4 Gb različico. Prve naprave SFFO se bodo pojavile šele 2004, letos pa pričakujemo prototipe.

WINXP MEDIA CENTER

V ZDA so že pričeli prodajo PC-jev s to novo Microsoftovo pogruntavščino, medtem ko se njihov prihod v Evropo pričakuje do sredine leta. Cilj je spremeniti PC v strežnik najrazličnejših medijskih datotek (glasba, video, fotografije) za vse naprave v vaši dnevni sobi.

TV NA DLANČNIKU

Letos bomo Sopranove morda že gledali na naših dlančnikih, saj je Sony razvil miniaturen TV tuner, ki ga želi že letos ponuditi kot del dlančnikov v svoji seriji Clie. Ali bo šlo za serijsko opremo ali za zunanji dodatek, še ni znano.

Readme.txt

Bo prihodnost Star Trekovska ali Orwellovska?

Kaj? Kje? Kako to misliš?
Veš, ne razvija se samo potrošniška tehnologija, temveč tudi naprave za nadzor in prisluškovanje.

Eh, daj no, se ti ne zdi, da si preveč črnogled?
Kaj pa vem, vse bolj se mi dozdeva, da je to, čemur smo nekoč pravili črnogledost, dandanes pravzaprav resničnost. Zahodne vlade, ki so najbolj bogate - in se seveda tudi najbolj bojijo revolucionarnih idej - bodo storile vse, da bodo v imenu ohranitve "svobodne trgovine" omejevale človekove svoboščine, v imenu katerih si tudi jemljejo moralno pravico za svoje početje.

Kaj nas res že nadzorujejo?
Američani in Evropska unija so močno zaostrile zakonodajo o t.i. "digitalnem terorizmu", torej vpadom v računalniške sisteme, obenem pa sistemi za nadzor pošte in podatkovnega prometa že delujejo. Znan je primer iz ZDA, ko so študenta arabske narodnosti, ki je na forumu izrazil nestrinjanje z agresivno politiko Georga Busha, aretirali in ga zaradi "pro Al Kajdovskih pogledov" izgnali iz države.

Pri nas tega še ni, kajne?
Uradno ne policija ne SOVA nimata tehničnih zmogljivosti nadzora nad računalniškimi aktivnostmi uporabnikov. Morda se bo kaj spremenilo z našim vstopom v EU in morebitno priključitvijo NATU.

Hudiča, potem pa je najboljše da svoj računalnik kar prodam?
Ne, a če si paranoiden, si omisli prenosnik in postani del kiberpunkovske mobilne družbe. Oh, končati bom moral, pravkar so izsledili moj IP... Hej, kdo pa razbija po vratih? [TRESK] Kaj pa hočete? Neeee...

Louis XV je bil prvi človek, ki je uporabljal dvigalo. "Leteči stol" ga je prenašal med nadstropji versajske palače.

PCF Po svetu

Ta mesec *PCFormat* Mehika

Globalizacija ima tudi svoje dobre strani, veste. Povsod lahko kupite Big Mac in *PCFormat*. Ta mesec bomo v spoštovanje do mehiškega *PCFormata* dvignili naše sombrere.

Spermiji na naslovnici

Ne, ne gre za revijo te vrste. Latino kolegi naših umetniških urednikov so ustvarili naslovnico, ki prikazuje "spočetje" PC-ja. Inteligente!

Malce pozno, kolega

Kaj je to – novica o Microsoftovem HomeStationu? Tej zgodbi je rok uporabe potekel za več mesecev, skupaj z vsebino hladilnika Tomaža Bartolja.

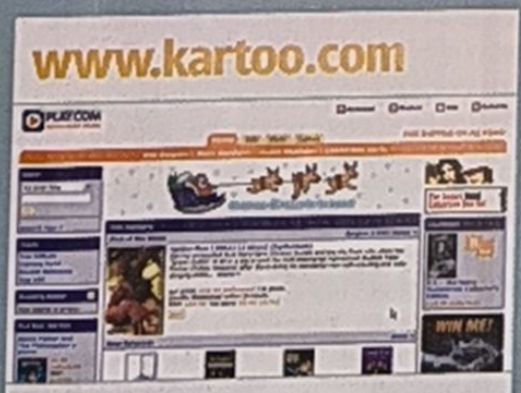
Pred nami

Ti iznajdljivi Mehičani so se do celotnega programa *House eJay* dokopali nekaj mesecev pred nami. Ob tej priložnosti so gostili Fat Boy Slima.

Kje je Boštjan?

Del Kako... je revnejši za Boštjanovo brado. Špansko sicer ne razumemo najbolje, ampak stavili bi, da je bilo v enem vprašanju govora o burritu.

STRAN MESECA



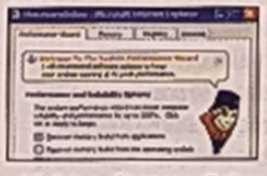
Iskalniki sicer niso najbolj iskane spletne strani na internetu, so pa najbolj uporabljane. In pričujoči meta iskalnik je eden najbolj simpatičnih, kar jih je kdaj uzrlo naše oko. Rezultate iskanja, skupaj z določenimi povezanimi pojmi, prikaže kot interaktivni miselni vzorec. Seveda rezultati iskanja niso tako izčrpni, kot smo jih deležni pri klasičnih iskalnikih, a samo oblikovanje precej olajša samo iskanje. V levem delu okna se ob iskani besedi izpišejo dodatne možnosti iskanja, s klikom na znaka plus ali minus pa določimo, če naj iskalnik vključi dodatne možnosti v iskanje ali pa naknadno iskanje filtrira in možnosti odstrani. Dodana je tudi možnosti iskanja po straneh s podobno tematiko. Gre torej za odklon od klasičnega oblikovanja, ki popestri že rutinirano iskanje po spletu.

Zabava s pop-upi

Spletni oglasi postajajo nasilni...

S tem, ko ljudje vedno bolj ignorirajo spletne oglase in razmerje med ogledi in kliki na oglasne pasice pada v nedogled, postajajo spletni oglaševalci pogumnejši in hudobnejši. Predstavljamo vam primerke, ki jih med sveto nalogo, postati viden in privabiti deskarje, nič ne bo zaustavilo.

PREVARA Z NADZORNO PLOŠČO



Ta reklamica premeteno posnema Nadzorno ploščo. Polna je lažnih gumbov, ki so ustvarjeni tako, da nič hudega slutečega deskarja odvlečejo na Shareware Online – spletno stran, ki je polna sumljivih orodij za izboljšanje delovanja Windows.

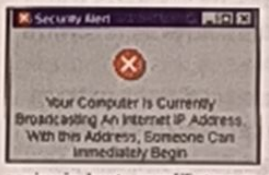
CELOZASLONSKA ZAVESA

Ta prekrivajoči oglas terorizira čez celoten zaslon. Ves zaslon namreč prekrije s tanko plastjo modrega filma in tako ustvari podlago za Virginovo kreditno kartico, ki se sprehodi čez zaslon. Kliknite kamor koli, razen na drobceni oblaček "Close" in sprožili boste odpiranje novih oken.

TEŽAVE Z MEHURČKI

Vsi radi pokamo mehurčke in si tako lajšamo stres – in nihče ni temu bolj podvržen kakor deskarji, ki naletijo na to reklamo. To animirano okno se prikaže tako, da pomislite, da lahko kar na njem pokate s pomočjo svoje miške. Kliknite prvič in past se sproži – kaj hitro bo vaš zaslon poln najrazličnejšega sranja.

VARNOSTNO SPOROČILO

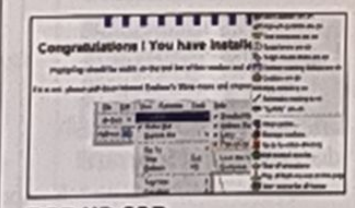


V tem oknu bi lahko pisalo tudi: "Zdravstveno opozorilo! Jajca prihajajo iz riti piščancev." V slogu Windows okna se pojavi na vašem zaslonu in tudi če kliknete na X za zapiranje, boste sprožili stran za prodajo programskega požarnega zidu. Reklama prihaja od onesnaževalca FastClick, ki se hvali s tem, da vsak mesec postreže z 1,8 miljarde oglasov.

>>STE SITI OGLASOV?

NA DISKU

Trije požiralci oglasov, ki bodo z veseljem pohrustali vaše pop-up težave.



POP UP COP

20 USD (4.600 SIT)

www.popupcop.com

Program se namesti kot dodatek za *Internet Explorer* in nadzira način vaše uporabe brskalnika, ugotovi, katera okna se vam zdijo moteča, in jih v skladu s tem blokira. V programu lahko sami nastavite, kako strog nadzor želite.

POP-UP STOPPER

40 USD (9.200 SIT)

www.popupstopper.net

Blokira pop-up okna in se celo hvali s tem, da blokira nadležne oglase kazinojev, kot da so ti vredni posebne omembe. Program prikaže tudi število blokiranih oglasov ter katera stran je najhujši kršitelj. Vključuje nastavljiv zvok, s katerim ponazori umor pop-upa.

ZERO ADS

30 USD (6.900 SIT)

www.zeroads.com

Ponaša se s čudnim merilnikom, ki vam pokaže, za koliko se je "izboljšala" vaša povezava na splet, zahvaljujoč blokiranim pop-up oknom. Lahko ga nastavite, da blokira tisto, kar misli, da so oglasi ali pa vse, kar se pojavi v posebnem oknu.

PRIVATE DANCER

Najbolj realistična simulacija striptiza. In edina.

Veteran industrije računalniških iger Geoff Brown ima očitno velike načrte za prihodnost – izdelal je namreč prvo striptizersko igro. "Obožujem seksi dekleta, obožujem igre na srečo in obožujem video igre," pravi Brown. "Idejo sem dobil od zelo stare igre, ki sem jo založil pri US Goldu, imenovane *Strip Poker*, ki se je v tistem času prodala v nakladi milijon izvodov. Igra je imela slike prelepih deklet v enakih statičnih pozah in če ste jih premagali v pokru, so odstranile nekaj svojih cunjic."

Kot smo se lahko prepričali iz demonstracije, ki smo jo ta mesec prejeli v slovenskem uredništvu, je *Private Dancer* slikovni material zamenjal s poligonskimi 3D striptizetami. Igra predstavlja ducat striptizet v akciji, ki so jih animirali s pomočjo zajemanja slike pravih deklet, ki so se v ta namen zvirala in pozirala. Da bi si prislužili ples, morate najprej premagati računalnik v dolgočasni igri s kartami. Ko je delo opravljeno, se sprostite, medtem ko se bo vaša poligonska izvajalka prepogibala in zvijala, kot da ne bi imela kosti v telesu, počasi odmetavala kose obleke in naposled razkrila svoje teksturirane šarme. In, aaaa, to je to. Ne sliši se torej bog ve kaj, vendar smo prepričani, da bo zadeva pritegnila pozornost tudi na policah naših trgovin, kjer se bo pojavila ta mesec.

www.privatedancergame.com

Zadeva, ki bo spremenila svet?

Čudežni skuter prihaja v prodajo.

Pred nekaj leti je ameriški znanstvenik Dean Kamen zbral skupino inženirjev in s pomočjo investitorjev napovedal napravo, ki bo revolucionalizirala naš način življenja ter človeško miselnost in spremenila videz največjih svetovnih mest. In medtem, ko smo pričakovali vsaj pričetek dobe prežarčevanja v slogu *Zvezdnih Stez*, smo dobili... skuter.

Vendar je Segway električni skuter, ki ni podoben ničemur, kar ste doslej videli – na prevozno sredstvo se preprosto stopi in je ustvarjeno za prevažanje po peš conah. Ključna značilnost pa je samodejna stabilizacija, zaradi česar naj bi bilo s Segwaya zelo težko pasti – vgrajeni giroskopi ugotavljajo, kaj počnete, in sproti uravnavajo ravnotežje. Če želite naprej, se preprosto nagnete naprej, ko se zravnate, se ustavite, obračate pa z zapestji. Za upravljanje Segwaya boste potrebovali nekaj vaje, tečaj pa je

vključen v ceno naprave. Če ste se za zadevo ogreli, poiščite več informacij na spletni strani, vendar vedite, da se novo čudo za ceno 5.000 dolarjev prične prodajati 1. marca le v ZDA. Prednaročila oddajte na Amazonu.

www.segway.com

Dnevnik

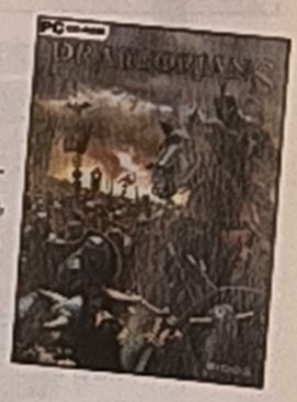
Tako kratek mesec, pa toliko pomembnih datumov.

Command & Conquer Generals (14.februar)

Na ta dan bomo uzrli nov del v priljubljeni seriji *C&C*. Sovjeti so preteklost – Američanom sedaj v zelje hodijo Kitajci, oberna skupaj pa polena pod noge meče še močna teroristična organizacija. EA-jev nov popolnoma 3D grafični pogon, znan kot *Saga*, s sabo prinaša do sedaj še nevideno količino podrobnosti in možnosti uničevanja okolice. Pregazite avtomobile, sesujte okna na nebotičnikih, zadimite nebo z izpuhi iz reaktivca. Strategi so ta datum res težko pričakovali – da ne omenjamo Tomaža!

Prešeren in valentinovo (8. in 14. februar)

Ne, ne bomo tukaj razlagali, kako je valentinovo praznoval največji pesnik našega naroda, bi vas pa radi opozorili na kulturni dan in praznik zaljubljencev. Letos imamo res nesrečo – državni praznik na soboto; pa bomo že nekako preživeli to katastrofo. Če že pozabite na 8. februar, pa toliko bolj pazite na 14. – saj nočete razočarati svoje boljše polovice, kajne? Četudi menite, da je to zgolj trgovska poteza, se prepustite romantičnemu vzdušju in se crkljajte.



Praetorians (Konec februarja)

Čisti dragulj – obetavna realnočasovna strategija, ki se odvija pred 2000 leti. Upajmo, da bo za Rimljane in antiko naredila to, kar je *Medieval: Total War* naredila za khm, prebivalce srednjega veka.

PC Format (3.marec)

Časovna stiska? Vsekakor. Panika? Sem ter tja. Toda naša naloga je, da se vse spelje, tako kot je treba. Ne bodite torej v dvomu, tudi marca nas lahko pričakujete na policah ob pravem času. Za vas bomo med drugim pripravili članek o besu na PC-jih in kako se mu izognete ter pregled 100 najboljših slovenskih spletnih strani.

Kaj je še sploh brezplačno?

"Prosimo ne nalagajte naše glasbe zastonj," pravijo založbe. "Raje nam plačajte."

Wippit www.wippit.co.uk

"Glasbena industrija podpira Wippit, kar pomeni, da vsi revni, na robu preživetja, multi-milijonski umetniki z diamantnimi zobmi prejmejo svoje plačilo." Vsa čast za iskrenost, torej. Wippit sicer nima pogodb z velikimi založbami, vendar je sklenil dogovor z združenjem neodvisnih glasbenikov, kar jim omogoča ponuditi skladbe glasbenikov, kot sta Paul Oakenfold in Miles Davis. Izbira je sicer uborna, saj gre po večini za glasbo, ki se je ne splača poslati v trgovine, vendar gre za odlično stran za klasično glasbo – arhiv vsebuje kar 3.000 posnetkov, med katerimi so tudi "precej redki", kot pravijo.

HMV Downloads www.hmv.co.uk

Storitev največjega britanskega prodajalca glasbenih CD-jev se imenuje My Essential Collection in stane 5 funtov (1.800 SIT) mesečno. Zadeva je podobna MusicNetu in Pressplayu, saj boste v primeru, da prekinete naročnino, izgubili vse svoje posnetke. Za omenjeni znesek lahko s spleta poslušate 500 skladb, naložite pa jih 50. Storitev se ponaša z bogato izbiro pesmi, lahko pa kupite tudi posamezne skladbe (brez naročnine) v formatu Windows Media Player za 360 SIT za skladbo.

PressPlay www.pressplay.com

PressPlay podpirata Sony in Universal, razen njihovih pesmi pa so zagotovili pravice distribucije glasbe drugih založb. Storitev se ponaša z izbiro kar 200.000 skladb in bo najverjetneje imela glasbo, ki jo želite poslušati. Stroški naročnine se pričnejo pri 10 USD (2.300 SIT) mesečno. PressPlay bo kmalu predstavil novo storitev, s katero bo omogočil naložiti neomejeno število pesmi, letna članarina za to pa vas bo stala okrog 40 tisočakov.

MusicNet www.musicnet.com

MusicNet je trenutno na voljo samo v ZDA oziroma za ljudi z ameriškimi kreditnimi karticami. Na storitev se priklopite preko predvajalnika RealOne, kot del storitve Superpass (cena 10 dolarjev). Kot PressPlay, tudi MusicNet omogoča nalaganje velikanskega števila skladb, čeprav moramo biti iskreni in povedati, da sta si seznama skladb na obeh z vsako podpisano pogodbo vedno bolj podobna.

>>HMV prodaja skladbe v *WMP* formatu za 360 SIT.

PCF POD KRINKO

Najnovejše govorice in čenče iz PC industrije.

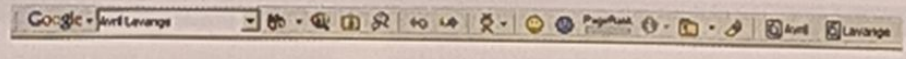
V času, ko to pišemo, se nahajamo v temnih tednih, ki sledijo novemu letu in tako še ni možnosti za podrobnejše vohunjenje ali špekulacije. V bistvu se v tem času najpogosteje razgledujemo po rezultatih prodajanosti iger v tujini ter se čudimo stanju. Ob tem lahko samo upamo, da niste vi tisti, ki kupujete vse tiste izvode dodatkov za *The Sims* in igre *007: Nightfire*.

Poglejmo torej naprej. Zakaj je *Counter-Strike: Condition Zero* zamenjal založnika? Morda zato, ker je Gearbox zaposlen s *Half-Life 2*, ker je bil *Nightfire* takšen polom, ali kaj tretjega? In zakaj *Tomb Raider: The Angel of Darkness* še ni končan? Prosimo razvijalce, da pohitijo, preden prispe naslednji film *Tomb Raider* in uniči vse naše lepe spomine na Laro.

Kar zadeva strojno opremo, smo z veseljem ugotovili, da nVidia in ATi nista osamljena v bitki 3D kartic, prirejenih DirectX9. Skoraj pozabljen tekmec S3 je znova udaril z novim čipom DeltaChrome. Podrobnosti še ni, ampak obljubljajo prikaz 2,4 gigapikslov na sekundo in vgrajeno dekodiranje standarda HDTV, kar se sliši precej razburljivo. Več novic, takoj ko bodo na voljo. Kar se bo, glede na našo srečo, najbrž zgodilo takoj po naslednjem zaključku redakcije.

GOOGLOVA VRSTICA

Posodite svoj računalnik za velika preračunavanja.



Imate Googlovo orodno vrstico? Zadeva je na voljo v (sicer polomljeni, a vendarle) slovenščini, z njeno pomočjo pa lahko postanete del enega najmogočnejših svetovnih računalniških omrežij. Zadnja različica orodne vrstice predstavlja *Google Compute*, projekt za porazdeljeno preračunavanje, ki preračunava številke, medtem ko vaš procesor ne počne ničesar. Podobni projekti, kot je *SetiŽHome* so od vas doslej zahtevali, da naložite datoteke, velike kar nekaj megabajtov, Googlu pa je to kodo uspelo spraviti v pripomoček, ki ga vsak dan uporabljajo milijoni uporabnikov PC-jev. Dodatek se pojavi na orodni vrstici v obliki rdečega klicaja in ko kliknete nanj, vas program vpraša, če lahko zadevo namesti. "Z vklopom boste vašemu računalniku dovolili, da dela na kompleksnih problemih, ko bi bil drugače brez dela. Delo, ki ga opravlja, se samodejno pošlje raziskovalcem, ki kombinirajo podatke, ki jih pošljejo tisoči drugih uporabnikov," pravi spletna stran projekta. Prvi prejemnik računalniške moči je *FoldingŽhome*, neprofitni projekt Stanfordske univerze, ki poskuša razložiti strukturo proteinov, s čimer bi omogočili boljše zdravljenje številnih bolezni. V prihodnosti bodo uporabniki lahko izbrali, kateri organizaciji želijo podariti proste cikle svojega PC-ja. Lahko boste celo delali na problemih, ki bodo Googlu omogočili izboljšati iskalne storitve.

http://toolbar.google.com/dc/faq_dc.html

BESEDA MESECA

GOSTITELJ

Osrednji računalnik v omrežju, ki za priključene računalnike in terminale opravlja računsko zahtevnejša opravila.

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

POSLOVNI ENOTI:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
  PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 18h
- Prušnikova ulica 12 (Mercator center), Maribor, 02 / 4-200-200
  PON. - SOB.: 09h - 20h, NEDELJA: 09h - 12h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

NOVO - HIT - NOVO

Splinter Cell

Sam Fisher je popolnoma neslišen in neviden in je najbolje cuvana skrivnost ameriških varnostnih organizacij, njegova naloga pa je za vsako ceno boriti se za ameriško demokracijo. Ubi Soltova 3D akcijska pustolovščina je prva velika uspešnica letošnjega leta in igra, ki je dvignila veliko prahu tako zaradi svoje tehnicne dovršenosti, kakor tudi igralnosti, ki bi naj bila na vrhunskem nivoju. Zbiramo prednaročila.

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

PAKET: 4 igre v enih!

Star Trek Armada II + dodatek, Star Trek Voyager Elite Force + dod.
Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT

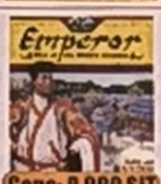
PAKET: 3 igre v enih!

Operation Flashpoint + dodatki
Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT



Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.540 SIT

Cena: 7.490 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.740 SIT

Praetorians

Razvojna skupina, ki vam je prinesla slovito strateško serijo Commandos, vam tokrat ponuja realnočasovno strategijo z izredno 3D grafiko, v kateri ste postavljeni v vlogo poveljnika rimskih kohort. Popeljite svoje čete do zmage z uporabo taktike in pretkanosti.

NOVO!
Od razvijalcev odlične igre Commandos!

HIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 8.990 SIT

Mojster Miha: Bomo zmogli?

Najbolj priljubljeni otroški junak risanih filmov se vrača na naše zaslone v obliki računalniške igre, v kateri bo Miha reševal ježke, dirkal z Drejcem, plesal z Malči, gradil z Maksijem in počel še marsikaj zabavnega. Pri sinhronizaciji igre v slovenščino so sodelovali igralci, ki so glasove likom podarili v risanki, tako da je igra Mojster Miha zagotovo ultimativno darilo za vse mladce, med 4 in 8 leti.

NOVO!
CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT

LEGO Rock Raiders

Potem, ko so prisiljeni pristati na neznanem planetu, povedite svoje moštvo Rock Raiderjev do rešitve. Realnočasovna strategija, izdelana posebej za otroke, v kateri pridejo do izraza tako hitri refleksi, kakor tudi načrtovanje pri gradnji baze in vodenju odprave. Odlično darilo za fante med 8 in 12 letom.

NOVO!
CELOTNA IGRA PREVEDENA V SLOVENŠČINO!

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT

Top Gun Afterburner Force Feedback

Cena: 29.990 SIT

Dual Analog 3 Gamepad PC

Cena: 5.790 SIT

Firestorm Digital 3 Gamepad PC

Cena: 3.690 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

ThrustMaster Ferrari Force Feedback GT

SAMO: 28.500 SIT

Računalniška oprema

Innovision Ge Force 4 Mx440 TV OUT
Cena: 21.300 SIT

ATI Rade On 9000 LE 64MB DDR

Ohišje ATX Midi 6111B
Cena: 10.200 SIT

Ohišje Avance B031 Black 26.800 SIT,

Tipkovnice: Multimedijske, Office, Internet Navigator, itd..

Ventilatorji Zalman za ATX ohišja:
ZM-F1: 1.300 SIT, ZM-F2: 1.500 SIT

Memory Cooling Kits
Cena: 2.990 SIT
HDD Cooler HD-2
Cena: 2.150 SIT

Hladilniki:
Volcano 9... 5.900 SIT
Volcano 8... 3.100 SIT
Crystal Orb... 2.400 SIT

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO! PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY! PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoTop.
Vsak teden super ugodna cena za 2 izdelka.

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

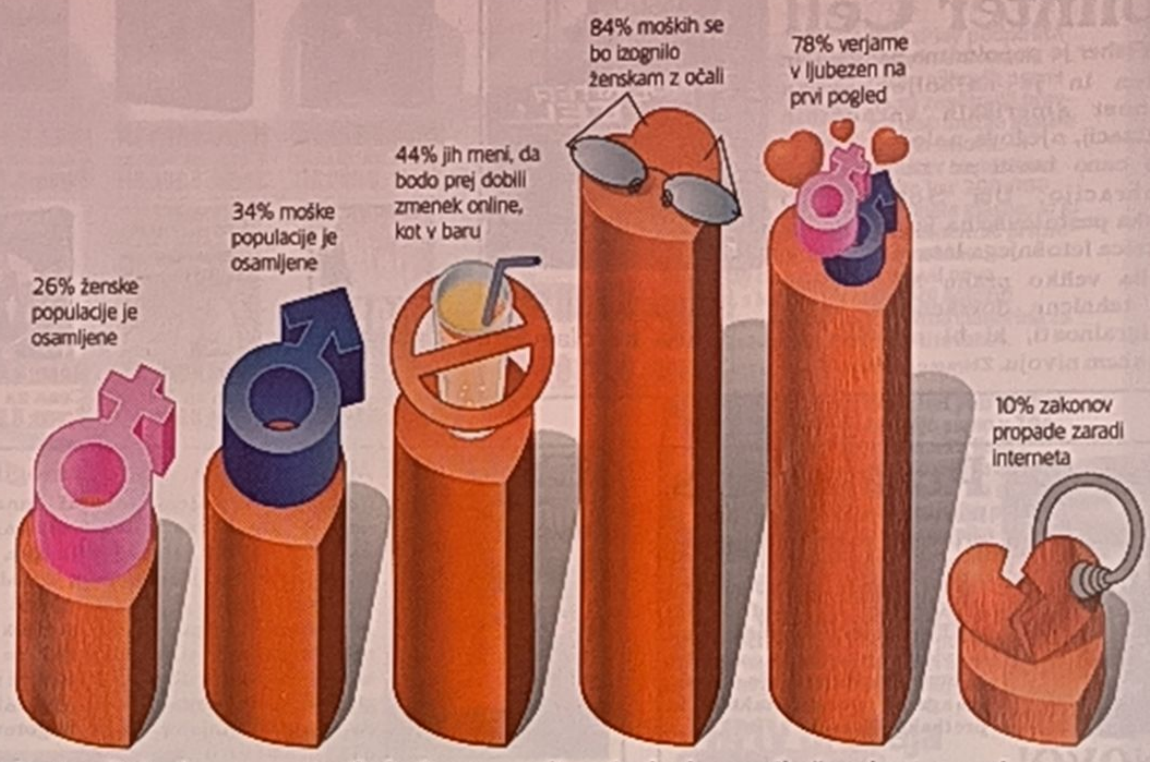
Premlete številke

Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet...

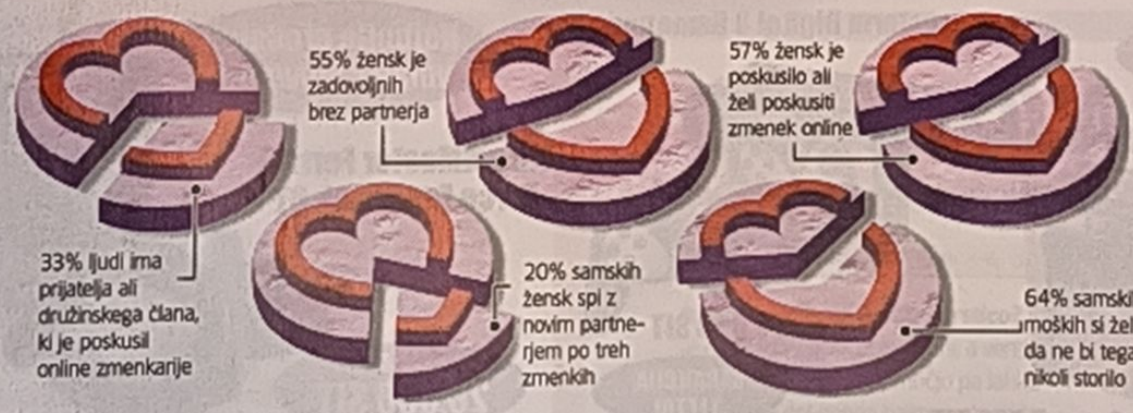
SREČNO VALENTINOVO?

Do pred kratkim je bil poskus najti ljubezen online podoben poskusu dobiti kranjsko v McDonald'su. Internet preprosto ni bil pravo mesto. Le malo deklet je uporabljalo z moškimi preplavljen splet in večina tistih, ki so ga uporabljale, je bila podobna Sestram. Sedaj se je to spremenilo. Internet je poln žensk, tako da jim je tehtnico celo uspelo nagniti proti enakopravnosti med spoloma. In zaradi tega uravnoteževanja so online zmenki eksplodirali. Namesto tristotih piflarjev, ki so preganjali tri dekleta, ljudje dandanes veliko lažje dejansko najdejo partnerja, s katerim so zadovoljni. Kot kažejo naše številke, bodo osamljene noči kmalu pozabljene – v modo sta prišla materinska skrb za online profil in retuširanje svojih fotografij.

PCF



Seks in digitalno mesto: kdo je osamljen in kako najlaže do zmenka.



"Ali ste za online zmenkarije?"

Statistika www.nua.ie in Match.com

↑ DOBER MESEC

↗Online nakupovanje

Vrste in panika v prodajnih središčih so pregnale rekordno število ljudi na splet, kjer so se lotili svojega božičnega kapitalizma. V ZDA so spletne trgovine prvi teden decembra zaslužile rekordni 2 milijardi dolarjev in čeprav podatkov za staro celino še nimamo, predvidevamo, da je rast gotovo tudi pri nas eksponentna.

↗AOL

Spletni gigant je dobil $7 milijonov od podjetja CN Productions, katerega so tožili, ker je poslalo več kot milijardo e-sporočil s povezavami na pornografske strani. To je druga zmaga v primerih proti spamerjem, ki so leta 1998 povzročili poplavo neželene e-pošte.

↗Kiber-berači

Ne morete odplačati posojila, ne diši pa vam ideja odpraviti se na ulico z lončkom v roki? Potem preprosto prosite za drobiž na internetu. Yahoo navaja 51 strani, ki se ukvarjajo s t.i. "e-beračenjem", kar se je zaenkrat pokazalo za uspešno. Primer – Karyn Bosnak je uspela samo z internetnimi donacijami odplačati račune v vrednosti 13.000 dolarjev.

SLAB MESEC

↙Vsi

Hej, ti, gotovo obožuješ spletne oglaševalske pasice, kaj? No, potem ti bo tole všeč – interesno združenje gigantov, kot so AOL, MSN in Yahoo, se je odločilo podpreti idejo za standardizacijo še večjih formatov spletnih pasic. Hura! S tem bodo pozitivno vplivali na užitek med deskanjem vseh nas.

↙AMD

Konec leta je AMD sporočil, da odpušča 2.000 zaposlenih iz svojih tovarn po svetu. Gre za neverjetnih 15 odstotkov celotne delovne sile podjetja, vendar bi naj takšno zmanjšanje stroškov podjetju pomagalo preživeti v črnih številkah. Odpustitve se ne bodo zgodile do tretjega četrtletja 2003.

↙Microsoft

Microsoftova tipkovnica s povezavo Bluetooth je sprožila vale negodovanja, ko se je razkrilo, da deluje samo z WinXP. Še huje pa je, da tudi na njih po nekaj tednih preneha delovati in zahteva ponovno namestitev gonilnikov ali čiščenje registra. Kot se je nam zgodilo danes.

PCFormat Intervju

Prost pristop Postavimo vprašanja ljudem v poslu

Eric Chien je vodja Symantecovega protivirusnega centra za raziskave – njegovo navdušenje nad preganjanjem spletnih poredneževje nalezljivo...

PCF Kako najdete nove viruse?
Eric Imamo bote, ki nadzirajo pogovorne kanale IRC po vsem svetu. Seveda vam ne morem povedati, katere kanale nadziramo ali kakšna imena imajo naši boti, vendar vedite, da ustvarjajo orjaško količino dnevnikov in spremljajo vse znane pisce virusov. Ko se sproži alarm, preiščemo dnevnike, da vidimo, od kod je prišla informacija. Včasih bodo oblasti zahtevale podatke, ki jim jih lahko damo, vendar ne bomo nikoli izvajali preiskave, saj je to njihovo delo.

PCF Kaj se zgodi, ko izsledite nov primerek?
Eric Ko najdemo nov virus, se ta doda v naš Digitalni imunski sistem, kjer ga računalniki samodejno analizirajo. Ponavadi lahko zapis najdemo že takoj in se ta doda v našo bazo ter se vključi v protivirusne definicije. Če naletimo na nekaj, česar naš sistem ne more analizirati, pride zadeva do članov našega moštva, ki ga razbijejo ročno. Imamo pisarne v Dublinu, Santa Monici, Sydneyu in Tokyu, tako da na zaustavljanju virusov delamo 24 ur dnevno, 7 dni na teden.

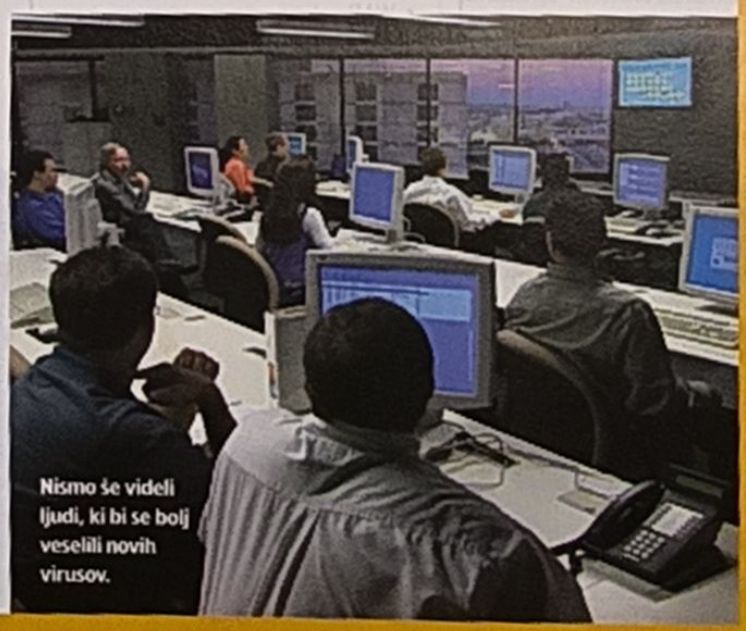
PCF Kam pa so izginili vsi virusi? Zadnje čase ni panike na globalni ravni?
Eric Leto 2002 je bilo slabo leto za pisce virusov. Viruse pišejo predvsem zato, da dosežejo sloves zloglasnosti in to storijo tako, da presežejo viruse, ki so se pojavili pred njimi. Mislim, da jih je uspeh Code Red in Kleza ustavil – kje je čar, če ne pridete na naslovnice časopisov?

PCF Zakaj protivirusni programi ne blokirajo spywara?
Eric Vedno težje je razlikovati spyware od virusov. Ti programi se nameščajo skupaj z drugimi programi in se uporabniki s potrditvijo licenčne pogodbe strinjajo z njihovo namestitvijo. Problem je seveda v tem, da uporabniki licenčnih pogodb ponavadi ne prebirajo. V kratkem bodo naši protivirusni programi pričeli blokirati spyware programe, ki jih smatramo za nevarne. Legalno gre za sivo področje in morda bomo naleteli na težave, vendar moramo zavarovati naše uporabnike.

"Ogledam si veliko programske kode virusov in v 95 odstotkih primerov gre za izboljšano kodo že znanega virusa" Eric Chien

PCF Ali Microsoft naredi dovolj v boju proti virusom?
Eric Tesno sodelujemo z Microsoftom. Požarni zid v Windows XP je odličen prvi korak, vendar zaustavlja le prihajajoči promet – ne nadzira odhajajočega prometa. S stališča virusov je to težava in naši požarni zidi to razrešijo. Mislim pa, da se je Outlook izboljšal – zadnje različice vam ne bodo dovolile pognati skript VBS ali zagonskih pripetih programov, razen če ne poveste, da želite storiti natanko to. Naši izdelki pa poskušajo prepoznati tako obnašanje virusov, kot tudi viruse same. Če datoteka, recimo, prispe na sistem in nato poskusi nekajkrat oditi (npr. črvi), bo zadeva blokirana.

PCF Ali gojiš spoštovanje do avtorjev virusov?
Eric Menim, da večina avtorjev virusov nima nikakršnega znanja. Osebno si ogledam veliko programske kode virusov in v 95 odstotkih primerov gre za izboljšano kodo že znanega virusa. Za te poskrbi kar računalnik. Kar pa zadeva bolj kreativne avtorje virusov, pa menim, da bi jih morali kaznovati z zaporno ali ostro denarno kaznijo. **PCF**



Nismo še videli ljudi, ki bi se bolj veselili novih virusov.

Zona somraka

"Moj Bog," zašepeta **Jim McCauley**. "Polno je zvezd." Zveni, kot da se je spet lotil pelinkovca.

Pozdravljeni torej. Ta mesec je bil nekoliko čudaški. Šlo je za več ali manj rutinskih trideset dni, katerih EKG bi bil videti kot rahlo valovita črta z enim orjaškim skokom na sredini. Ta skok bi ponazarjal dolgo sobotno noč, v kateri sem sodeloval pri postavljanju enega najboljših light-šovov vseh časov – za občinstvo petih. V skupino katerih sva všteta tudi pes in jaz. No, zadevo nameravamo kmalu ponoviti za širše občinstvo in stavil bi, da bodo navdušeni. Nikoli ne podcenjuj potenciala čudaškega genija, ki se polasti drage tehnologije.

Brihtna glavca

Zaradi takšnih zadev sem tudi rad del našega posla. Občasno se nekdo spomni absolutno spektakularnega načina uporabe tehnologije in včasih si jo imam priložnost ogledati pred drugimi. Opisana sobotna noč je bila takšna priložnost. Ogled zarodka grafičnega pogona *Black & White*, ko je šlo še samo za zelene črte z odlično idejo, je bil drugi primer. In odkritje, da se lahko – pri tem mi boste morali zaupati – z izstrelitvijo rakete v tla in istočasnim skokom poženete visoko v zrak v *Quaku*... tudi to je bilo precej prijetno.

Ljudje trdijo, da igričarski industriji danes gre le še za posel in da je vse skupaj odvisno le od možnosti zaslužka. In to je res. A tako je že leta. Lahko vam predstavim ljudi, ki so jih besni psi industrije ogoljufali še v časih, ko je bil ZX81 napredna tehnologija; in to ne pomeni, da so odlične ideje preprosto izginile. Še vedno so tukaj, le da se ne pojavijo tako pogosto in zaradi tega je užitek, ko jih vidite, toliko večji.

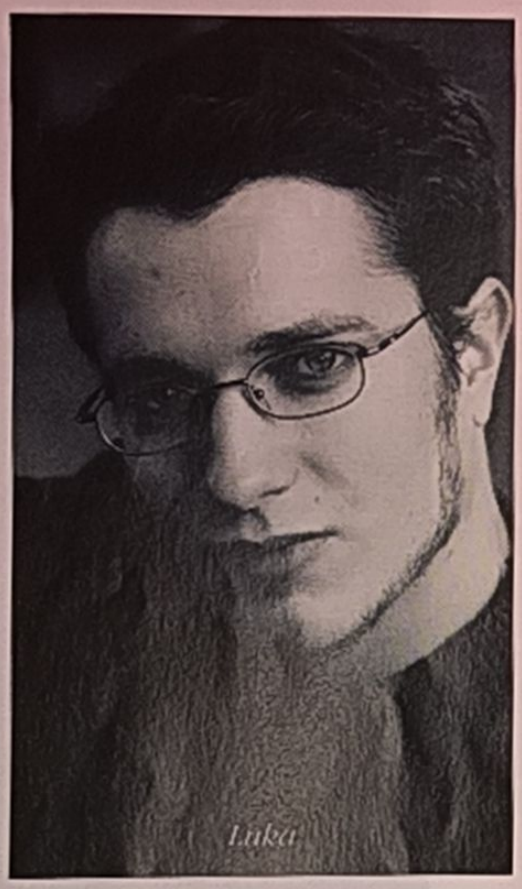
Strinjam se, da se o veliko stvareh v industriji ne splača pisati. Veliko iger preprosto ni vredno vašega denarja. Vendar to ni pomembno tako dolgo, dokler se bo vsako leto pojavil vsaj en primer briljantnosti, ki je vreden vsega tega.

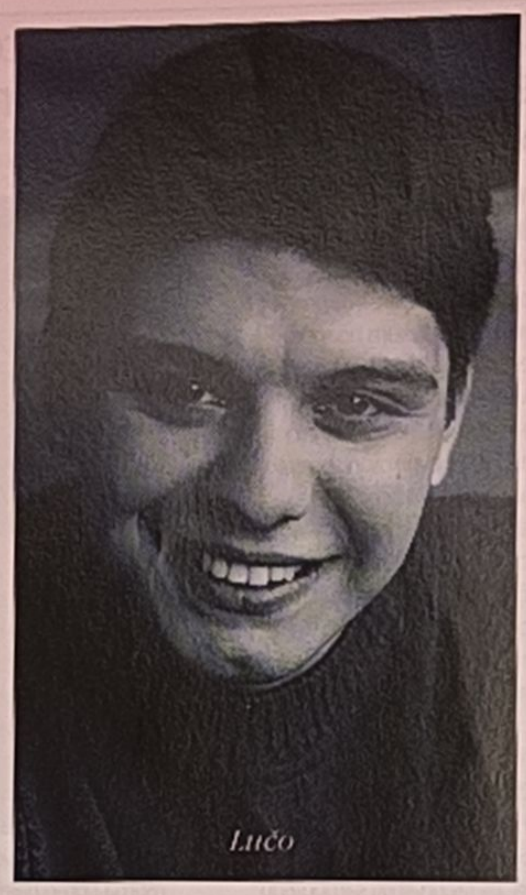
Sedaj pa vas zapuščam. Čakajo me druge zadeve. Adijo!

Skupina ameriških psihologov je ugotovila, da bodo alkoholiki računalniku neprimerno prej priznali, da imajo problem, kot živemu človeku.

Zelo Različni. Zelo Mobi.

Zimska oprema za Mobiuporabnike.





MobiPonirek Sagem myX-3	**MobiKavka** Philips Fisio 120	**MobiMokož** Sony Ericsson T100	**MobiTelefon** Nokia 3310
19.900 SIT	*19.900 SIT*	*29.900 SIT*	*19.900 SIT*
• WAP • polifonične melodije zvonjenja • sprejem in oblikovanje EMS-ov • slovenski T9 (hitro pisanje SMS-ov)	• 4-vrstični grafični zaslon • vibraklic • 20 melodij zvonjenja • ura • pomnjenje zadnjih 30 klicev	• 5-vrstični grafični zaslon • WAP • EMS • oblikovanje lastnih melodij zvonjenja • igre, vibraklic, kalkulator, ura, ...	• glasovna izbira • SMS klepet • pošiljanje SMS-a več naslovnikom hkrati • navigacijska tipka za hiter sprehod po menijih • poljubna menjava logotipov, melodij zvonjenja

Center za pomoč naročnikom: 031/041 121 Mobiuporabniki ter 031/041 700 700 GSM naročniki.

mobi

ZA VSAK ŽEP

WWW.MOBITEL.SI

PCFormat dosje
INTERNETNO FILTRIRANJE

Tomaž Bartolj mrzlično išče varnostni sitem, ki bi varoval pred neprimernimi vsebinami na spletu.

Vsak meč je dvorezen, pravi eno izmed naših rekel. In ni ga večjega dvoličneža, kot je splet – na eni strani baza koristnih podatkov, ažurnih informacij, interaktivnosti in zabave, na drugi pa koncentracija vse človeške sprijenosti in pokvarjenosti. Ravno sedaj zopet poslušamo o novih gnusnih dejanjih, povezanih s pornografijo in kar je še mnogo huje, s pedofilijo. To je samo vrh ledene gore, zadaj se skriva še rasna nestrpnost, nasilje, prave male kriminalne združbe... Toda vseeno ne smemo obupati, temveč iskati rešitve. Proti vsem naštetim je zaenkrat najbolj učinkovito internetno filtriranje in ta tema je še posebno aktualna, odkar smo v Sloveniji dobili prvi t.i. družinski filter, ki ga lahko dobite na najbolj obiskanem slovenskem iskalniku Najdi.si.

Naloga internetnih filtrov je preprečiti dostop do moralno spornih strani in to opravljajo na različne načine. Največ jih deluje tako, da ob določenem iskanem geslu preverijo, ali je ta beseda sprejemljiva in šele nato ponudijo zadetke, medtem ko drugi preverjajo bazo od uporabnikov največkrat izločenih strani – slednji način je sicer izjemno učinkovit, le zelo dolgo traja da deskarji številne neprimerne strani sploh označijo.

Prvi v Sloveniji

Družinski filter, ki smo ga že omenili spada v prvo opisano vrsto in trenutno deluje le če iščete preko iskalnika Najdi.si. Filter je uredniško upravljan, kar pomeni, da uredniki skrbijo za filtriranje besed oz. specifičnih spletnih strani. Družinski filter filtrira tudi avdio/video in slikovni material, vendar le na podlagi naslovov teh dokumentov. Razvili so ga pri podjetju Noviforum v sodelovanju z Uradom za mladino Republike Slovenije, ki je tudi financiral projekt. Očitno so ljudje ta izdelek želeli, saj ga je v zelo kratkem obdobju (3 testni meseci) aktiviralo že več kot 2000 ljudi. To lahko tudi v z dvema klikoma popolnoma brezplačno storite v samem iskalniku. Sedaj so si razvijalci zadali cilj, da metodo filtritranja še izboljšajo, razvijajo pa tudi postopek, s pomočjo katerega bodo uporabniki lahko samostojno namestili spletni filter na svoj osebni računalnik ter si na ta način zagotovili filtriranje vseh vsebin, ne glede na mesto dostopa na svetovni splet. Prav tako bodo razširili vsebinska področja, nad katerimi se ljudje največkrat zgražajo – rasna nestrpnost, rasizem, pohabljenci in podobne vsebine, ki iščejo svoje zatočišče na svetovnem spletu.

Kdo je kriv?

Kar nekaj ljudi meni, da bi morali vsaj osnovni filter ponujati kar ponudniki internetnih storitev, zato smo o tej temi malce povprašali tudi pri Arnesu, ki omogoča dostop do interneta praktično vsej šolajoči se mladini. Tu pravijo, da sodelujejo v različnih projektih EU, ki se ukvarjajo s to problematiko in delijo večinsko mnenje v Evropi, ki pravi, da se tega vprašanja ne da urediti s tehnologijo, temveč le v sodelovanju med učenci, starši in učitelji. Problem vidijo v tem, da ti postopki omejijo dostop tudi do primernih in koristnih vsebin, hkrati pa pred spornimi vsebinami učence zelo slabo ščitijo – zlasti problematične naj bi bile pornografske fotografije in druge neprimerne podobe.

Filtri verjetno še niso idealni, a se sčasoma izboljšujejo in morda bodo nekoč vendarle izpolnili svojo poslanstvo – počistiti internet – pa ne samo pornografije, temveč še marsičesa hujšega.

PCF

PCFRazsodba
ZADRŽAN

"Filtri marsikdaj preprečijo dostop do sprejemljivih strani, po drugi strani pa dopuščajo ogled marsičesa spornega. Tudi najbolj dodelani filtri (npr. *Cybersitter)* te napake niso odpravili, predvsem pa vso tehnologijo mučijo video in avdio datoteke. Izgleda tudi, da se filtri vse preveč obremenjujejo s pornografijo, medtem ko druge "umazanije" nekoliko zanemarjajo. Toda zaenkrat poleg njih in vzgoje za obrambo pred takimi vsebinami nimamo drugega."

MNENJA

PRIMOŽ ŽIŽEK, NAJDI.SI

"Povsod po svetu potekajo intenzivne akcije proti internetnim kriminalcem, ki z otroško pornografijo, razširjanjem rasnih nestrpnosti in podobnimi deviacijami ogrožajo uporabnike, ki so najbolj dojemljivi za sugestije, torej otroke. Vzgoja je v rokah staršev in oni so tisti, ki naj ocenijo, ali jim lahko Družinski filter pri tem koristi ali ne. Filter je lahko le pomoč staršem."

PETER STERLE, ARNES

"Najboljši filter za sporne vsebine na internetu so osveščeni učenci, starši in učitelji. Na Arnesu smo se te problematike lotili tako, da imajo vsi učenci in dijaki, z dostopom do interneta preko omrežja ARNES, mentorja, ki jih seznani s pravili obnašanja. S pravili se morajo seznaniti tudi starši, ki morajo s podpisom otroku dovolijo dostop do interneta. Vsi našteti sodelujemo tudi takrat, ko pride do kršitev pravil."

sporna točka

Očitno se izpridijo tudi najboljši režiserji – Peter Jackson, kaj ti je bilo treba *Stolpov*?

Reciklaža filmov

Veste, besen sem. Razlog za moj bes pa je povsem nepričakovan: drugi del epske trilogije *Gospodar prstanov*. Poleg *Zvezdnih stez* sem namreč zaljubljen tudi v omenjen Tolkienov svet in seveda sem Jacksonovo adaptacijo pričakoval z velikim zanimanjem. *Bratovščina prstana* je prvorazredna mojstrovina, ki si zasluži svoje mesto v hali najboljših filmov in od režiserja Jacksonovega kalibra (govorimo o človeku, ki je naredil *Bad Taste*, *Braindead* in pa *The Frighteners*) sem pričakoval, da se bo izkazal tudi v drugo. In kaj smo dobili? Spielbergovsko ekstravaganco s posebnimi učinki, ki se nekako ne znajde več v Tolkienovem kompleksnem univerzumu.

Seveda se strinjam, da je predelava tako obsežnega dela izjemno težavno opravilo, ki bi povzročalo preglavice tudi največjim mojstrom posla, a bradatemu Novozelandcu je v prvo uspelo – dobili smo domišljijski ep nesluteních razsežnosti, kateremu so posebni učinki služili le kot orodje za vizualizacijo. V drugem delu pa sem dobil občutek, da posebni učinki pravzaprav prodajajo film, kot so to upali ustvarjalci ogabne packarije z imenom *Dungeons & Dragons*. Seveda je vrhunec drugega dela bitka za Helm's Deep, toda nekako mi je že dovolj filmov, ki so pravzaprav prospekti za tehnološke zmogljivosti podjetij za izdelavo CGI grafike (v tem primeru je šlo kar za Jacksonovo podjetje Weta), pri tem pa zgodbo tako močno oklestijo, da je moč čutiti samo še pridih kakršnega koli zapleta. O nekaterih največjih odklonih od Tolkienovega koncepta pa na tem mestu raje ne bi – kliše za klišejem še ne naredi dobrega filma, Peter!

Hollywood je zavoljo velikih denarjev, ki se vrtijo v njem, vedno prestavljal meje tega, kar je mogoče v filmu ustvariti s tehnologijo. Glavni akterji tega trenda so bili nekdaj Spelberg, Lucas in Cameron, zadnje čase pa je ta ideologija pokvarila še enega izmed "velikanov", Ridleya Scotta (spomnite se le na *Sestreljeni črni sokol*). Če bo tudi Jackson popolnoma podlegel skušnjavi, bom gledal le še francoske in skandinavske art filme, ki jih močna roka Hollywooda še ni dosegla.

P.S.: Jackson, če mi ga userješ še z *Vrnitvijo kralja*, se lastnoročno obrijem in postrižem.

Leta 1999 je bila izvedena raziskava, po kateri so ugotovili, da je kar 93 % od 25.500 standardnih angleških besed registriranih kot domene .com.

Marsikoga so pritegnili s seksi videzom in zapeljivimi pogledi, ampak poznamo zelo malo ljudi, ki so imeli dolgotrajno razmerje z dlančnikom.

>>Dlančniki se od pozerske igrače za šminkerje premikajo na masovno tržišče.

Težave z dlančniki

Ali PDA res pomeni Personal Digital Assistant ali pa le Pretirano Drag Aparat?

Če ste v osemdesetih že spremljali poslovne trende, potem poznate Filofax. Nekaj podobnega dandanes postajajo dlančniki – kar je bila nekoč pozerska igrača za šminkerje, je dandanes že izdelek za masovno tržišče. Navsezadnje lahko v gostilni zavihtiš dlančnik na mizo, ne da bi pri sosednji mizi sprožil zavijanje z očmi in momljajoče komentarje o nepotrebnosti sodobne tehnologije. A koliko ljudi jih zares uporablja, potem ko jih mine začetno navdušenje zaradi posedovanja napravice?

Pogovarjali smo se s številnimi ljudmi, ki so kupili Palme zato, da bi se bolje organizirali. Večina med njimi nam je zagotovila, da jih skorajda ne uporabljajo več. "Več časa porabim za vnašanje stvari vanj, kot ga porabim, da te stvari dejansko počnem," se je potožil odvetnik Filip. "Saj ni, da bi ga bilo težavno uporabljati – ravno nasprotno – vendar ga preprosto ne uporabljam dovolj, da bi postal moj drugi značaj. Gre za začaran krog in tako mi po vsej pisarni še vedno ležijo majhni listki z opombarni in opomniki."

Koristni – pa res?

Veliko ljudi tudi ugotavlja, da njihovi dlančniki le niso tako koristni ali priročni, kot so si predstavljali pred nakupom. "Preprosto pozabim ga napolniti," nam je povedal Matjaž. "Pri mobilnem telefonu nimam teh težav, saj mi je to prišlo v kri in sem se na to obveznost navadil. Tudi celoten proces usklajevanja podatkov z mojim PC-jem se mi zdi neverjetno težaven in ponavadi nazadnje ugotovim, da mi Outlook in dlančnik vodita različne urnike o obveznostih in sestankih. Sedaj sem prišel do točke, ko ga preprosto ne vzamem več s seboj."

Ko smo še malce spraševali naokrog, smo ugotovili, da dlančnike večinoma koristno uporabljajo le ljudje, zaposleni v informacijski industriji – tehnična podpora, vzdrževalci sistemov in podobno. Ti namreč potrebujejo neprestani dostop do številnih kompleksnih informacij, možnost povezati se z bližnjim PC-jem ali ga uporabljati brezžično, pa prinaša svoje pozitivne plati.

Ostali smo očitno obsojeni na to, da dlančnike uporabljamo za igranje iger ali v najboljšem primeru branje elektronskih knjig – kar pa težko upravičiti precejšen izdatek. Najbolj ironično je to, da najbolj trpijo bolj izpopolnjeni modeli, kot so Pocket PC-ji. Ponavadi so ti večji, hitreje žrejo baterije, vgrajen operacijski sistem pa je ponavadi tako velik, da je preobsežen za preprosta opravila, kot je shranjevanje telefonskih številk ali sporočil. Tudi pomanjkanje tipkovnice (v najboljšem primeru dobite drobceno in nerodno tipkovnico) je takojšnja ovira na poti do hitrejše komunikacije.

Dober nauk

Ko smo tako brskali po spletu in ljudi spraševali za mnenje, smo prišli do zaključka, da jih večina kupi dlančnik, ker pričakuje, da bo ta spremenil njihovo življenje – istočasno pa se ne zaveda, da je navada železna srajca. In ker so odločitve ob novem letu kot nalašč za to, da se odločite da boste v prihodnje bolje organizirani, je morda še čas, da vas posvarimo pred prenagljeno investicijo. "Menila sem, da si bom v dlančnik lahko zapisovala ideje takrat, ko se mi pojavijo in da mi bo nov pripomoček pomagal pri načrtovanju pouka," pravi učiteljica Sara.

"Sprva sem bila nad zadevo navdušena, vendar sem pozneje ugotavljala, da dlančnik uporabljam vedno manj. In takrat sem spoznala: doslej še nisem nikoli uporabljala sistema za organizacijo in sem vse podatke hranila v glavi – preprosto takšna sem. Dlančnik tega seveda ni mogel spremeniti, saj je moj značaj popolnoma drugačen. Na koncu sem se odločila, da ga dam svojemu fantu in upam, da mu bo bolje koristil."

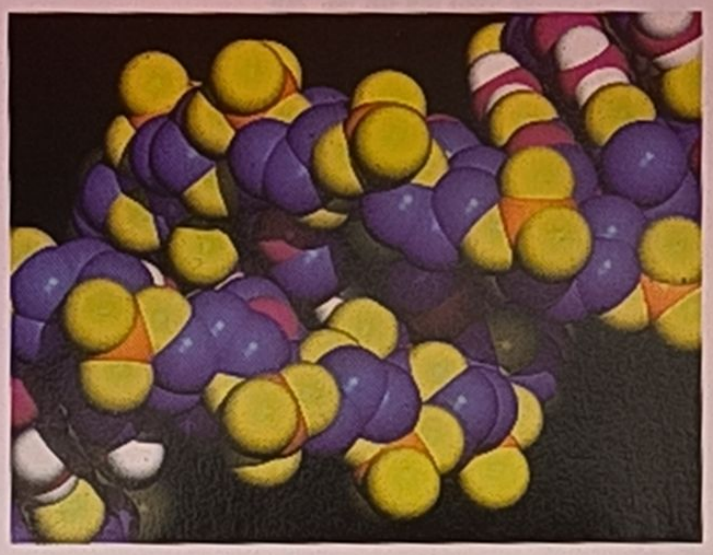
PCF

DNK na disku

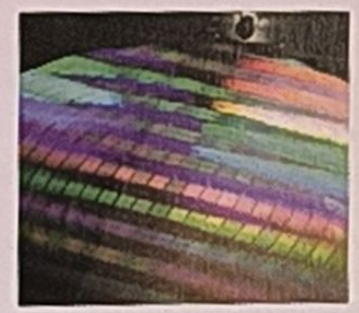
Pozabite na snemanje podatkov na CD – kaj če bi nanj zapisali gene?

Želite izvedeti iz kakšnega testa ste? Britansko podjetje Solexa meni, da so blizu odkritja metode za sekvencioniranje genov, s katero bi lahko v enem samem dnevu prebrali celoten genom človeka. Potem bi ga lahko shranili na CD-ROM kot medicinsko informacijo ali pa kot spominek. Vaš genom je zaporedje treh milijard DNK gradnikov, ki vsebujejo vse potrebne elemente za vzdrževanje telesa. Solexa je bila ustanovljena leta 1998 za razvoj nanotehnologije, ki bi omogočala analizo stotin milijonov molekul istočasno; to metodo bodo uporabili za sekvencioniranje osebnega genoma, tehniko, ki ji pravijo TotalGenotyping. Dr. Craig Ventner (eden od ljudi, ki so februarja 2001 dekodirali prvi popolni človeški genom) trdi, da bo do konca leta lahko priskrbel genom posameznika v enem tednu za ceno 600.000 EUR. Vendar pri Solexi menijo, da je TotalGenotype hitrejši in cenejši način za sekvencioniranje človeške DNK. Cilj je sortirati celoten genom osebe v manj kot 24 urah za približno 800 EUR.

www.solexa.co.uk



Zgodovina dejstev genetike: Francis Crick in James Watson sta leta 1953 prikazala 3D strukturo molekule DNK.



Fantastične luči

Računalnik, ki namesto silicija uporablja fotone, zveni kot nekaj iz ZF, a zahvaljujoč laboratoriju Humberta Michinela pri Univerzi v Vigu, bo moč pretvoriti svetlobo v tekočino. Trdo, tekoče in plinasto stanje je v svetu atomov nekaj običajnega, vendar so znanstveniki dolgo menili, da je svetloba, zaradi načina gibanja fotonov, plin. Špansko moštvo pravi, da bi lahko svetlobo tako upočasnili, da bi se spremenila v kapljice snovi, podobne vodi, ki bi lahko ustvarila osnovo za optični PC.

www.uvigo.es

Pravi 3D zasloni

Spoznajte zagrizence...

Zamislite si, da bi PC povezali s kristalno kroglo namesto z običajno izhodno napravo, kot je monitor ali tiskalnik. 3D objekti izgledajo resnični, saj so kot hologrami, ki si jih je moč ogledati iz vseh strani. Ta tehnologija je zahvaljujoč trudu podjetja Actuality Systems že v beta fazi. Prosojna krogla vsebuje digitalni projektor, ki se vrti s 730 obrati na minuto in s pomočjo koordinat grafičnega paketa sestavi sliko na notranji strani stekla – vaš model je pravzaprav serija 2D kosov. Krogla ima premer 30 centimetrov, vsak "del" pa je v ločljivosti 768 x 768 pikslov. Potrebujete PC z Windows 2000 ali Linuxom.

www.actuality-systems.com/volumetric3d.php3

Actuality Systems

Zaslon Perspecta deluje z obstoječo grafično tehnologijo, kot je SolidWorks.

APZ

ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?

www.apz-zdruzenje.si

Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

fwd>>fwd>>

"Računalnik za predsednika!" "Računalnik v vsak dom!" No, ja, tako se vsaj govori. Menda je računalnik hudo uporabna zadeva, posedovanje vsaj ene mobilne naprave pa je že tako ali tako ena od življenjskih nujnosti...

01

<01> Če nam ne verjamete, da računalniki prodirajo v vse sfere človekovega življenja in dela, potem boste verjetno doživeli infarkt, ko vas bo to isto življenje, ki ga zasvajajo računalniki, udarilo po glavi...

02

<02> Če se spomnite, smo govorili o računalnikih, ki jih je mogoče obleči. Prototipi so seveda že na voljo, a so trenutno odločno predragi. Modni kreatorji se že potegujejo za pravice uporabe tegale...

03

<03> Računalnik bo kmalu upravljal z našim domom... najprej z zabavnim delom, potem pa še z najbolj nujnimi zadevami, med katere absolutno spada jutranji kofetek. Pa še kak požirek po kosilu. Pa tam okoli petih. Pa majhna skodelica ob televiziji. Pa...

04

<04> Policija svetuje: "Z elastiko okoli glave boste mogoče izgledali kot zadnji idiot, desetih tisočakov kazni vam pa ne bo treba plačati."

Prva registrirana spletna domena je bila symbolics.com, ki je bila registrirana 15. marca 1985.

RAČUNALNIKI NA RADIU

Računalniki spreminjajo svet, vsaj tako pravijo. Poglejmo, če so spremenili tudi radio...

Dejstvo je, da si danes (razen kopanja jarkov in okopavanja jagod) le težko predstavljamo kakršno koli delo brez intervencije računalniške tehnologije. Konec koncev tudi varimo in vrtamo s programirljivimi stroji. Če verjamete ali ne, pa je obstajalo tako življenje, kot tudi delo pred prihodom računalnika. Tudi na radiu...

Močni fantje

Programske sheme so strahotno zapletena zadeva in morajo biti temu primerno skrbno zasnovane. To še posebej velja za glasbeno podlago, saj radijski postaji, ki bi nam predvajala Rahmanina in Metallico v isti sapi, ki bi jima sledila Helena Blagne in Sex Pistols, poročilu o zemeljskem plazu pa dala za podlago skladbo Papa was a Rolling Stone, verjetno ne bi kaj dolgo poslušali. Sestavljanje seznama predvajanj bi bilo precej enostavno, če bi morali upoštevati samo zvrst glasbe – jok, brate, sanjaj. Upoštevati je treba tudi dejstvo, da imajo oddaje predviden določen čas trajanja in je zato potrebno vse skupaj prirediti tudi časovno. Zamislite si torej skupino snovalcev programa, ki s kalkulatorji besno sestavlja enourno oddajo. Neprijeten prizor? Sedaj si pa predstavljajte, da je vsa glasba za izvedbo programa na nekaj sto ploščah in trakovih, pa se vam bodo postavile vse dlake pokonci. Vse te plošče in trakove mora nekdo prenašati iz medioteke, kjer se skrivajo, do mesta, od koder se predvajajo. In potem mora biti še nekdo, ki mora vse te silne plošče in trakove najti v najkrajšem možnem času in imeti vse katalogizirano in prekrasno zloženo. In vsa ta prekrasno zložena medioteka postane pravo smetišče po oddaji v živo, ker poslušalci izražajo svoje glasbene želje...

Računalnik na sceni

In tukaj pride na vrsto računalnik. Če ne za kaj drugega, ga je mogoče izjemno koristno uporabiti za izdelavo kataloga – vsaj skrbnik medioteke bi lahko svoje delo lažje opravljal. Če pa je vsa glasba v digitalni obliki shranjena na trdih diskih pa je delo vseh vpletenih neprimerno bolj enostavno, kajne?

Kako se torej danes snuje program? Še vedno je seveda potrebno skrbno načrtovanje in zvrstno prilagajanje glasbe, saj smo ljudje na neprimerne kombinacije še vedno hudo občutljivi in tega noben čip na svetu ne more spremeniti. Kar je pa neprimerno lažje izvedljivo, pa je sama izvedba snovanja. Za skladbe v digitalni obliki posebej prirejeni programi točno vedo, kako dolge so, zato štoparice in kalkulatorji odpadejo, iskanje je neprimerno lažje, sploh pa odpadejo mišičasti dečki, ki vso to silno glasbo potem prenašajo naokoli (ne vem, če mi je ta del ravno všeč...). Moderatorji imajo tako stalen dostop do celotne medioteke in lahko glasbene želje sami zaganjajo ob pravem času in še bi lahko naštevali.

>>Računalnik moderatorjem omogoča takojšen dostop do medioteke, tako da lahko glasbene želje predvajajo kar sami.

Tudi elektronska pošta precej prispeva k zanimivosti programa, saj je še eden od načinov za interakcijo poslušalcev z moderatorji. Svoj čas je bilo tako, da smo klicali na radijske postaje (več ali manj zaman), kar počnemo še danes, ali pa smo jim poslali kakšno pisemce. Slednje je do radijske postaje seveda potovalo vsaj dva dni in če se ni izgubilo po poti, smo našo glasbeno željo uslišali še kak teden kasneje. Elektronska pošta je spremenila tudi to in danes je

Miro V. Kodrič, Radio Net FM
"Mogoče se sliši smešno, a na radiu gledamo na CD-je kot na nekakšne relikvije, s klasičnim gramofonom pa verjetno sploh več ne znamo delati. Sicer pa – zakaj bi se človek po nepotrebnem naprezal, če je vse, kar potrebuje pri delu, oddaljeno le nekaj klikov? Brez računalnika v studiu? Ja, pa še kaj."

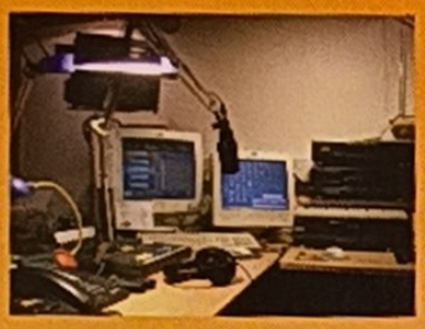
Darja Potočan, Radio Center
"Če nam zdaj pobere računalnike, smo dobesedno mrtvi. V zadnjih letih se je skorajda celotno delo preselilo na računalnik, saj še sporočil za javnost ne dobivamo preko telefaksa, tako kot še pred nekaj leti. Naše glasilke so ena redkih stvari na radijski postaji, ki še deluje brez računalniške podpore, v primeru, da nam pa odpove celoten sistem, pa bi na račun cmokov v grlih še te bolj tenko piskale."

KAKO DO GLASBE?

Glasba v digitalni obliki se na radijskih postajah najpogosteje shranjuje v formatu MP2. Ker pa založniki, ki radijske postaje oskrbujejo z glasbo, slednje ne dostavljajo v tem formatu, morajo za to poskrbeti na radijski postaji sami. Običajno se celotno delo odvija preko enega samega večnamenskega programa, ki omogoča tudi pretvorbo formatov in katalogiziranje.

VEČNAMENSKI PROGRAM?

Programi, ki jih uporabljajo radijske postaje morajo torej omogočati pretvorbo formatov, katalogiziranje glasbe v digitalni obliki, hitro izbiro posnetkov ter njihovo predvajanje. Za normalno delo morata imeti tehnik in moderator popoln nadzor nad delom programa, kar seveda zahteva intuitiven vmesnik, prav tako pa mora biti program zasnovan tako, da sam interira z vsemi relevantnimi napravami v studiu. Zaradi tega se pojavlja vse več proizvajalcev, ki sami ponujajo tako strojne, kot tudi programske rešitve, da je združljivost dejansko zajamčena. Za več informacij pokukajte na **www.aev.net** ali na **www.redox.si.**



mogoča komunikacija z moderatorjem skoraj v realnem času, nekateri moderatorji pa se med oddajami pojavljajo tudi v različnih klepetalnicah.

Računalnik pa je nepogrešljiv tudi za urejanje reklamnih vložkov. Radijske postaje slednje pogosto snemajo kar same in glede na to, da gre pri reklamah za relativno enostavne kombinacije govora in glasbene podlage, jih je mogoče s precej enostavno programsko opremo kaj hitro zmontirati. In včasih si srčno želimo, da se nihče ne bi bil spomnil programske opreme za takšno početje... **PCF**

Radijske postaje si brez računalnikov ne moremo več zamisliti.

Mobilnost še nikoli ni bila tako dostopna.

intel inside pentium 4

Satellite 1410-303

- multimedijski prenosnik, dostopen vsem
- 14"TFT/256MB/20GB/ DVD/LAN /XP Home
- Toshibina kvaliteta za neverjetno nizko ceno
- 2 letna garancija

cena:
307.500 SIT brez DDV
(369.000 SIT z DDV)

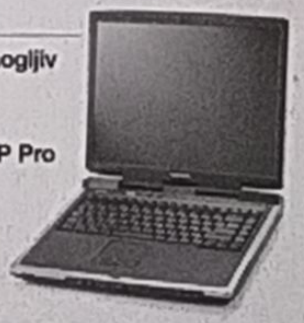
PDA e330/e740

- preverjena Toshibina kvaliteta tudi v dlančnikih
- e330: najtanjši in najlažji dlančnik na tržišču 125x80x12.4mm, 140g
- e740: najzmogljivejši procesor Intel® PXA.400 integrirana brezžična mreža (WIFI 802.11b) SecureDigital (SD) in CompactFlash II (CF) razširitveni reži
- 2 letna garancija

cena za PDA e330:
113.900 SITbrez DDV
(136.690 SIT z DDV)

Satellite 2410-303

- želite kvaliteten in zelo zmogljiv multimedijski notesnik z velikim 15" zaslonom in DVD/CD-RW enoto, ter sprejemljivo ceno z Win XP Pro
- 2 letna garancija



cena:
487.900 SIT brez DDV
(585.480 SIT z DDV)

Izberite svobodo.

TOSHIBA

INEA

Za več informacij o notesnikih Toshiba obiščite našo spletno stran: toshiba.inea.si

INEA - generalni zastopnik in uvoznik računalnikov TOSHIBA, tel.: 01 513 81 28, faks: 01 513 81 60, Stegne 11, 1000 Ljubljana.

Računalniki podjetja Toshiba uporabljajo pristni Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

USTAVI SE!

105.2 Mhz

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300
in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300
TRŽENJE	01 242 56 36

www.radioantena.si

DESIGN: one@bad-candy.com

Na tokratnih diskih

Vaš vodič po februarskih diskih veselja.

Lepo pozdravljeni. Kot ste opazili na naslovnici, na kateri sem si priboril prostor za kratko predstavitev vsebine diska, vam tudi tokrat prinašamo nekaj kakovostnih celotnih programov, za katere upam, da jih boste v prihodnje pričeli uporabljati.

Kot prvi je tukaj *Canvas Professional 6* – eden redkih komercialnih programov današnjih dni, ki poskuša sedeti na več stolih hkrati in mu to dejansko tudi uspe. Program ponuja obdelovanje bitnih in vektorskih slik, pripravo dokumentov za tisk, izdelavo večpredstavnostnih predstavitev in spletnih strani. Naš vodič za program najdete na strani 92, še več nasvetov pa vam bomo prinesli naslednji mesec. Apeliram na vas, da ga preizkusite in se prepričate, da lahko s *PCFormatovo* pomočjo pridete do kakovostne grafične aplikacije dobesedno zastonj.

Med celotnimi programi prinašamo tudi *Asharnpoo WinOptimizer 2000*, katerega letnica v imenu je sicer nekoliko za časom, vendar še vedno predstavlja zmogljivo orodje, ki vam bo pomagalo odstraniti smeti z vašega PC-ja. *Xara Webstyle 2* bo osrečila lastnike DVD različice in jim omogočila spletnim stranem na preprost način dodati privlačne menije, gumbe in druge dodatke.

Ta mesec pa je bogat tudi z demo igrami. Od dolgo pričakovane demonstracije naslednje igre v seriji Toma Clancyja *Splinter Cell*, do enogralske in večigralske demonstracije *IGI 2: Covert Strike*. Kot ponavadi pa se demo igre razbohotijo šele na DVD-ju, kjer vas čakajo dobrote, kot so *Praetorians*, *Vietcong*, *IGI2 Multiplayer demo*, *Rallisport Challenge*, *America's Army: Operations 1.5*, *Highland Warriors*, *MechWarrior 4: Mercenaries* in druge. Skratka, raj za vse ljubitelje računalniške zabave.

Ta prostor pa bi izkoristil še za to, da vas povabim k izpolnitvi PCF vprašalnika – na njem je nekaj vprašanj, povezanih z diski, vaši odgovori pa nam bodo pomagali pri oblikovanju vsebine srebrnih ploščkov v naslednjih mesecih. Medtem pa lahko za marec napovem zamenjavo trenutnega vmesnika na CD in DVD izdaji.

nebojsa@videotop.si

CANVAS PROFESSIONAL 6

Celoten program

Za Denebin *Canvas 6* bi v prosti prodaji odšteli 45 tisočakov in čeprav gre za prvorazredni vektorsko ilustracijski program, doslej ni dosegel priljubljenosti, kakršno si zasluži. Če obstaja še kakšna kakovostna aplikacija, ki omogoča ustvarjanje vektorske grafike, napredno urejanje grafike, namizno založništvo, ustvarjanje predstavitev in spletnih strani – mi zanjo nismo slišali. Pohvaliti pa je potrebno še nekaj drugega – vsa ta moč ni vidna, ko aplikacijo poženete prvič. Dobite neposreden vmesnik, ki kar kriči po tem, da ga uporabite. In kako jim je to uspelo? Preprosto. Največja skrivnost je v tem, da ima vsako orodje podmeni, do katerega pridete s klikom na desni gumb miške in tako razkrijete več kot 60 različnih orodij. Program registrirajte na **www.deneba.com/cv6regukf**, nato pa odšlajte do naših nasvetov za ilustriranje na strani 92.

XARA WEBSTYLE 2

SAMO DVD

V risanju torej niste ravno Picasso, vendar želite grafično obogatiti svojo sveže postavljeno spletno stran. Poskusili ste že številne druge aplikacije, ki bi vam naj brez tega znanja olajšale zastavljeno nalogo. Ustvarili ste animirane gumbe, grafične pasice, navigacijske vrstice, ki sicer izgledajo v redu, vendar so nekako neizvirni.

Kakšne so torej nadaljne možnosti? Lahko se prijavite na tečaj iz programiranja v HTML in grafičnega oblikovanja ter mogoče pričnete programirati lastne elemente. Ali pa plačate komu, da to stori namesto vas. Obe možnosti sta učinkoviti, vendar zahtevata denar in čas. Zato s fanfarami pozdravite prihod naslednjega programa, *Xara Webstyle 2*. Namestitev vam bo vzela kakšne tri nanosekunde, ko poženete aplikacijo, pa kliknite na "Run webstyle now" in ste že na poti. Vmesnik je preprost, a učinkovit, program registrirajte po navodilih z našega DVD-ja.

WINOPTIMIZER 2000

Celoten program

Če je vaš PC podoben večini drugih sistemov Windows, potem je tudi poln ostankov programov, ki ste jih odstranili z računalnika. Programi puščajo delce datotek na trdem disku – in težko bi rekli, zakaj. Enako je z registrom – če bi ga želeli ročno očistiti, bi potrebovali kakšno leto.

Kaj lahko torej storite? No, za začetek namestite *WinOptimizer 2000*, celoten program z našega diska v vrednosti 9.000 SIT. Ta preprost program izvaja tri funkcije – najprej preišče register in prepozna odvečne vnose. Nato poišče nepotrebne datoteke in imenike, vključno s številnimi začasnimi datotekami. In kot tretje prepozna datoteke DLL, ki jih namestitveni programi pustijo za seboj. Pa brez panike, prosim – program ne bo sam odstranil ničesar, temveč vam bo predlagal, kaj lahko izbrišete. Tudi ko zadeve enkrat potrdite, lahko izbisane datoteke oživite iz Koša, preklicete pa lahko tudi spremembe v registru.

>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Splinter Cell

Splinter Cell je najnovejša igra iz serije iger Toma Clancyja. Postavi vas v vlogo operativca iz sence Sama Fisherja, katerega naloga je z vsemi sredstvi zaščititi ameriško demokracijo. V uredništvu smo ta mesec preigravali različico za napoved in vam lahko zatrdimo, da gre za eno bolj obetavnih iger z začetka tega leta. Prepričajte se sami, ali je zadeva tudi za vas tisto, kar ste pričakovali, nato pa pripravljeni počakajte Tomažev opis v marčevski številki PCFormata.

Dodatki za igre

CD izdaja prinaša dodatke in vozila za *GTA III*, stopnje za *Warcraft III* in *Rollercoaster Tycoon II* ter dodatke za *FIFA 2003* in *NHL 2003*. DVD izdaja razen teh prinaša tudi dodatke za *Stronghold Crusader*, *Return to Castle Wolfenstein*, *Half-Life*, *No-One Lives Forever 2* ter mode *Half-Life: Street Racing*, *Train Hunters*, *Deathball1.4*, *Todesangst 2* in *Xidia*.

Format TV

DVD izdaja *PCFormata* vam tudi ta mesec prinaša nekaj filmov, kot so pogledi na film *Terminator 3*, vendar tudi številne igričarske filme, kot so predstavitev o nastanku naslednjega nadaljevanja serije *Tomb Raider*, *Doom III*, *Radeon Test*, *Counter-Strike1.6*, *Tomb Raider: Angel of Darkness*, *Splinter Cell*, *Soldier of Anarchy*, *Tron 2.0*, *Gothic 2*, *Cold Zero: The* Last Stand in druge.

SAMO DVD

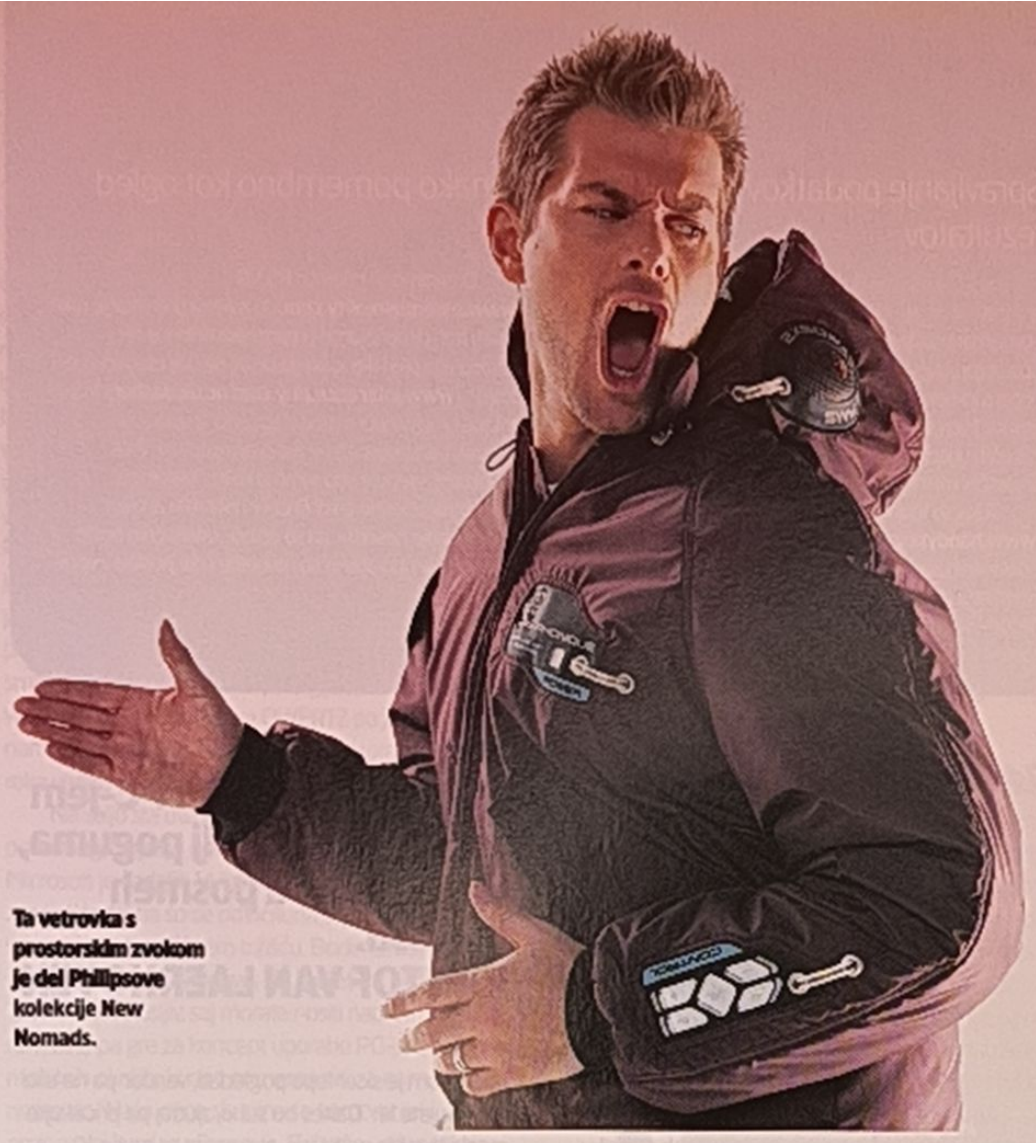
Prvi film, v katerem je glavno vlogo dobil računalnik, je bila ZF srhljivka Gog (1954), v kateri so nuklearni "možgani" prevzeli nadzor nad skrivnim laboratorijem.

NOSLJIVI PC-JI

Mar bi za ultimativni ergonomični računalnik prodali še svojo kikl'co? *PCFormat* je vzel v roke šiviljski meter in izmeril njegove dimenzije...

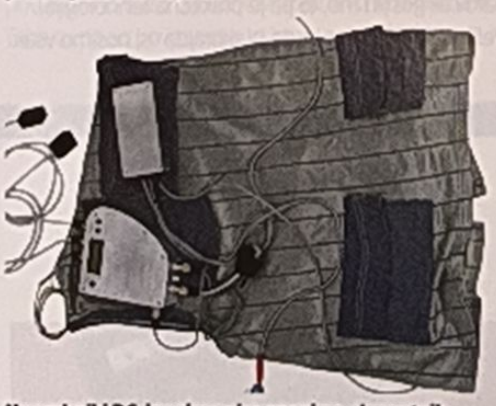
Besede **Luis Villazon**

Vam je že dovolj tega, da po supermarketu pohajkujete z VAX-11 na hrbtu? Še vedno pa ste odločeni, da boste svojo elektronsko pošto, zbirko filmov DivX in najljubše igre vzeli s seboj na sprehod? Kopica tehniških fakultet in privatnih podjetij sodeluje z izdelovalci strojne opreme, da bi vam prinesli računalnike, ki jih je mogoče pritrditi na glavo, zašiti v oblačila, nositi na zapestju in po uporabi odvreči. Zato se kar poslovite od 19-palčnega zaslona in zaprašene miške, kajti tam, kamor gremo, ju ne boste potrebovali...



Ta vetrovka s prostorskim zvokom je del Philipsove kolekcije New Nomads.

Prav bojimo se vprašati, kam lahko vtaknemo razširitveno pomnilniško kartico v ta nosljivi predvajalnik MP3-jev...



Uporabniki PC-jev sicer niso znani po elegantnih oblačilih, vendar pa je to šlo že predaleč.

"V reaktivnem motorju ni dovolj prostora, da bi s seboj vzeli prenosnik, dlančniki pa niso dovolj veliki, da bi prikazali tehnične načrte"
FRANCIS DAVIS

Leta 1967 je Hubert Upton, ki je delal za Bell Helicopter, razvil stroj, ki je gluhim osebam omogočal branje z ustnic. Stroj je analiziral fonerne govora in s kodirnim sistemom LED diod na očalih nosilcu povedal, ali je njegov sogovornik pravkar izustil samoglasnik ali soglasnik. Dve desetletji preden smo v *Terminatorju* videli pogled skozi kiborgove oči, je ta sistem v uporabnikov zorni kot projiciral računalniške podatke. Torej je šlo za prvi nosljivi računalnik.

Od takrat se je klasična oblika nosljivih računalnikov razvila in sedaj si lahko na glavo pritrdite kakšen nadomestek za zaslon, v rokah stiskate nadomestek tipkovnice, ostalo pa prenašate v nahrbtniku ali v posebni borši. Seveda imate lahko s tem sistemom obe roki prosti, vendar za to svobodo plačate ceno: ne samo, da so te naprave dražje od klasičnega notesnika, temveč so tudi precej šibkejše.

Vojaška moč

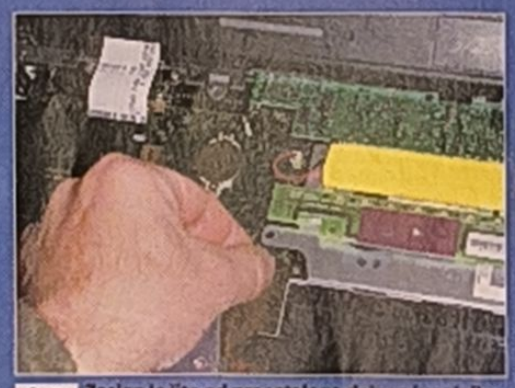
Francis Davis je odgovoren za poslovni razvoj pri ameriški tvrdki Xybernaut, ki prodaja Pomo (Osebno večpredstavnostno napravo) in o napravi je presenetljivo odkrit. "Gre za stroj, ki računa na faktor "vau, kako kul". Napravica je sicer zanimiva... vendar na njej nikoli ne bomo gradili poslovne strategije, saj jo uporabljajo le ljudje, ki potrebujejo računalnik v utesnjenih prostorih – recimo letalski inženirji. V reaktivni motor res ne morete splezati z notesnikom – ni prostora – dlančnik pa ni dovolj velik, da bi prikazal seznam delov in seveda tudi načrte."

Nosljivi računalnik pa tehnične podatke projicira neposredno v vaš zorni kot. Temu pravimo zvišana stopnja resničnosti. Trenutno komercialni sistemi preprosto odvržejo dodatno plast informacij na vrh scene, ki jo uporabnik trenutno opazuje. Nekateri vojaški sistemi so to popeljali korak naprej s prikazovalniki, ki so v interakciji s sceno pred vami. Najpreprostejši primerki so laserski merilniki razdalje, ki podatke prikažejo v optičnem merku. Naglavni prikazovalnik v pilotski čeladi Eurofighterja je neskončno bolj kompleksen sistem, saj mora pilot le

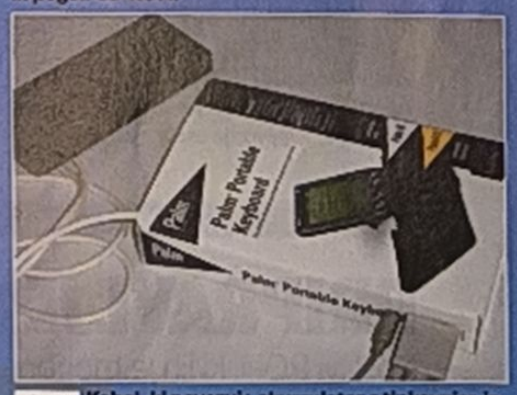
SESTAVITE NOSLJIVI PC

Zakaj ne bi sesekljali svojega prenosnika in ga spremenili v nosljivi PC?

01 Odvijte zgornji del ohišja in odstranite vijake za tipkovnico preden dvignete sponko, ki ščiti priključni kabel.



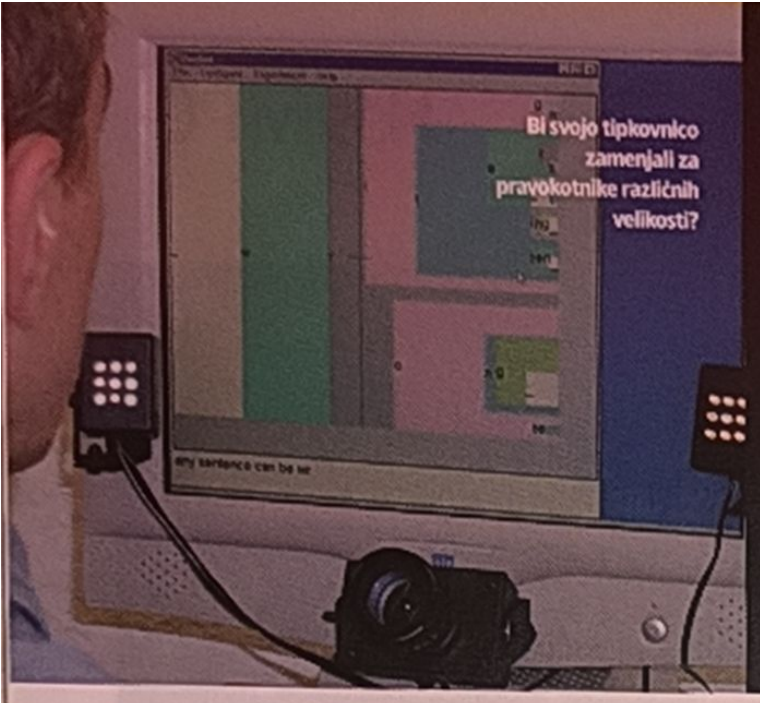
02 Zaslon ločite od preostalega dela računalnika in prelepite priključek VGA kabla, da preprečite kratki stik. Odstranite tudi disketni pogon in pogon CD-ROM.



03 Kabel, ki povezuje akumulator s tipkovnico in osnovno ploščo, naj bo dovolj dolg, da bo vsaka komponenta lahko v svojem žepu.

04 Omislite si brezžična VR očala in odstranite eno monitorsko lečo, tako da boste z enim očesom lahko spremljali resnični svet.

Izumitelji so potrebovali kar 22 let, da so izumili dejansko delujočo zadrgo.



NAJ VAS OPAZIJO

Spravljanje podatkov na nosljivi PC je enako pomembno kot ogled rezultatov.

Nosljive PC-je čakata dva izziva. Omogočali naj bi uporabo medtem ko stojite in imate običajno prosto le eno roko. Na najmanj nosljivem delu lestvice so Tablet PC-ji, ki uporabljajo digitalizatorska peresa, seveda pa je mogoče dobiti tudi nekaj mogočnega programja za prepoznavo govora. Microsoftov Bodin Dresevic trdi, da po le 30 minutah urjenja dosežete 100-odstotno natančnost. "In angleščina ni moj materin jezik," dodaja.

Tukaj so tudi tipkovnice za pet prstov, kot je Twiddler (**www.handykey.com**). Na njej morate pritiskati na tipke v določenih zaporedjih, ki odgovarjajo različnim črkam. Twiddler 2 ponuja tudi sledno kroglico za palec, ki nadomešča miško. Sicer stvar ni brezžična, vendar je kabel dovolj dolg, da ga spravite v rokav.

Omenimo še rokavico PS VR (**www.essentialreality.com**), ki zajema premikanje roke v vseh treh dimenzijah in prepoznava odklone ter individualne premike vsakega prsta. Še bolj eksotičen je *Dasher* (**www.inference.phy.cam.ac.uk/dasher**), ki je striktno programska metoda "tipkanja" z uporabo vmesnika, sestavljenega iz več pravokotnikov. Vsak pravokotnik vsebuje eno samo črko in s klikom na pravokotnik izberete črko. *Dasher* uporablja analizo predvidevanja besedila, da se odloči, katero črko boste najverjetneje uporabili in bolj verjetne črke postavi v večje pravokotnike.

pogledati nasprotnikovo letalo in signal o tem, da je raketa našla tarčo, se bo prikazal ob letalu.

Vojaški sistemi, kot je ta, bodo morda nekoč zašli še v komercialne naprave – avtomobilsko vetrobransko steklo, ki recimo prikazuje dolžino vaše zavorne poti in relativno hitrost avtomobilov pred vami. Toda zaenkrat se naglavni prikazovalniki še niso podali na množično tržišče, ne glede na to, da je napravica, ki osvobodi roke in prikazuje podatke, kjer koli že ste, privlačna za skorajda vsakega Zemljana. Na koncu koncev so izvirno Porno izumili za uporabnike tokijske podzemne železnice, da so lahko med vožnjo prebirali "časopise".

TabletPC je najbližji viziji nosljivega računalnika s popolno zmogljivostjo osebnega računalnika.

Zagrizenci na cesti

In zakaj so jo potem označili kot stvar, ki je vredna le majhne tržne niše? Eden od razlog je najverjetneje cena (Poma stane skorajda 900 EUR), toda Kristof Van Laerhoven, raziskovalec na oddelku za računalništvo na univerzi v Lancastru, meni da je problematična tudi družbena sprejemljivost. "Nosljivi računalniki so že sedaj nosljivi," pravi, "če vam le ni pretežko vsak dan napolniti baterij in se izpostavljati javnemu posmehu."

Amit Haller, direktor tvrdke IXI, se strinja: "Ljudje bodo le stežka sprejeli osebe, ki po ulicah pohajkujejo s futurističnimi nahrbtniki in utripajočimi očali. Ljudje pač radi izgledajo kot človeška bitja." IXI razvija mobilno komunikacijsko programje za novo generacijo nosljivih naprav, Haller pa meni, da ne bi smeli preprosto vzeti vseh komponent računalnika in jih preoblikovati v nosljive module. "Dinamični ljudje potrebujejo prave informacije ob pravem času, prikazane na pravi način. Ne zanima pa jih, kako je to narejeno."

Splet je zelo mogočen vir na današnjih računalnikih, vendar je oblikovan za barvne zaslone visoke ločljivosti z veliko več informacijami, kot jih je moč prikazati na nosljivi napravi. Za primer vzemimo le vremensko poročilo. Seveda nas v danem trenutku zanimajo le vremenske razmere v naši bližini. Satelitske slike formacij oblakov nad

"Nekdo z nosljivim PC-jem mora imeti dovolj poguma, da ga ne moti posmeh javnosti."
KRISTOF VAN LAERHOVEN

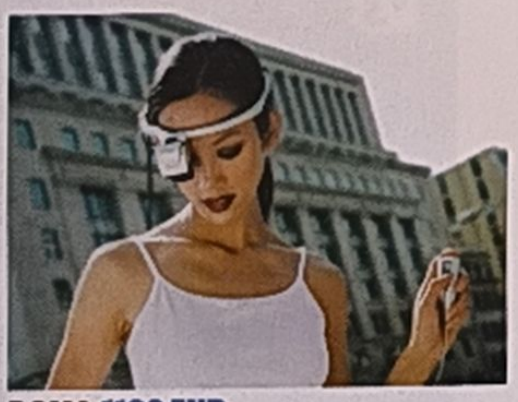
Atlantikom je sicer lepo pogledati, vendar pa na ulici potrebujete le: "Danes bo suho, zjutraj pa pričakujte meglo in rahle padavine, temperatura pa bo 12 stopinj." To je možno storiti kar na prikazovalniku na ročni uri, če le obstaja komunikacijska povezava.

Ustrelite glasnika

Skozi leta smo se nekako navadili na postopne izboljšave računalniške grafike, ki je sedaj že dosegla prag fotorealizma. Toda računalniška grafika je medij, ne pa sporočilo. Zapestna ura ima majhen zaslon, vendar je na njem še vedno dovolj prostora za besedilo ali preprosto karto. Chris Randel, raziskovalec pri Bristolski univerzi, je pred kratkim razvil programje in sprejemnik GPS, ki na nekaterih zapestnih urah prikazuje napotke do treh najbližjih barov ali gostiln (no, to pa je praktična tehnologija). Velika prednost ure je, da jo skorajda vsi nosimo vsak

PRIPRAVLJENI NA NOŠENJE

Nosljivi PC-ji, ki jih je mogoče kupiti, in v katerih ne boste izgledali kot klovn.



POMA 1100 EUR
Xybernaut www.xybernaut.com

Poma, ki poganja Windows CE, uporablja 128 MHz procesor RISC, 32 Mb RAM in ponuja CompactFlash, USB in microdrive. Naglavni prikazovalnik se prilega enemu očesu, optična miška/kroglica pa sodi v eno roko. Če želite, lahko priključite tudi zunanjo tipkovnico.

ONHAND PC 150 EUR
Matsucom www.pconhand.com

Zapestna ura z močjo Palma m100. Za uro je precej velik, kot PDA z 2 Mb Flash RAM pa je neverjetno majhen. Baterija zdrži kar nekaj mesecev, z drugim OnHandom pa komunicira preko infrardečega vmesnika.

PORTEGE 3500 TABLET PC 2.500 EUR
Toshiba www.toshiba.com

Prenosnik z 1,33 GHz procesorjem in vrtljivim zaslonom, ki se spremeni v Tablet PC, ko zložite tipkovnico. Pišite s peresom ali pa ga krmilite kar z govorom. Ta nova vrsta ohišja bi lahko predstavljala revolucijo...

dan. Ključni cilj nosljivega računalništva (kjer spodleti naglavnim prikazovalnikom) je, da bi bil računalnik neviden. To ne pomeni le, da bi bil neviden za vašo bližnjo okolico, temveč tudi za vas, uporabnika. Kajti bolj ko se zavedamo naše interakcije z računalniškim vmesnikom, bolj smo z njo obremenjeni. Tako se voznik ob zavijanju volana sploh ne zaveda več kot vmesnika, ki omogoča obračanje koles vozila. Pošiljanje sporočil SMS preko mobilnega telefona pa je druga skrajnost, saj se boleče zavedate vnosa s pomočjo numerične tipkovnice. To težavo so poskušali rešiti na več načinov in verjetno je najbolj smiseln vnos s pomočjo tehnologije predvidevanja vnosa besedila. Tipkovnica QWERTZ pa je po duši namizna naprava in za naprave, kjer mora biti ena roka vedno prosta, je potreben drugačen vmesnik.

Na voljo sta dva načina, ki ne zahtevata ponovnega urjenja uporabnikov: pisanje in govor. Microsoft je zadnjih 14 let obe tehnologiji počasi razvijal, sedaj pa so se odločili, da sta dovolj zreli za uporabo na množičnem tržišču. Bodin Dresevic je vodja izdelkov za Windows XP Tablet PC Edition. Tablet PC ni nosljiv, saj morate nositi napravo v eni roki, zato pa gre za koncept uporabe PC-ja v mobilnih okoljih, ki niso primerna niti za najmanjši notesnik. "Naša ciljna skupina so korporacijski poznavalci," razlaga Dresevic. "Ti ljudje vedno tekajo med sestanki, morajo pa biti povezani. Večina TabletPC-jev bo ob splovitvi imela tipkovnico (kot zložljivo ali pa klasično, ki jo boste povezali na bazno postajo), vendar je uporaba odvisna od uporabnika. Nekateri jo bodo v tabličnem načinu uporabljali kar 90 % časa."

Presunljiva natančnost

Prepoznavo pisave smo preizkusili na enem od prvih tabličnih PC-jev in ugotovili smo, da je stvar presunljiva pri prepoznavanju angleškega besedila. Dresevic pravi, da so to dosegli zavoljo visoke procesorske moči in skladiščne kapacitete sodobnih PC-jev. Microsoft je v zadnjih 14 letih zbral velikansko podatkovno bazo primerkov pisav, živčna omrežja v Tabletu pa so povezana s to bazo, zato lahko v

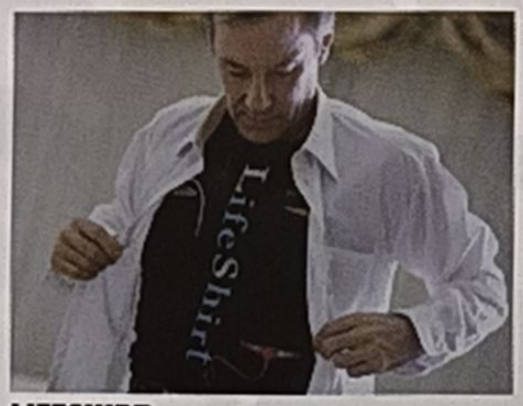
MP3 VETROVKA

Všijte svoje ime na Philipsov prototip vetrovke MP3.

Na Kitajskem so cela stoletja skrbno skrivali postopek izdelave svile. Za tiste, ki bi postopek izdali tujcem, je bila zagrožena smrtna kazen.

WHERIFY PERSONAL LOCATOR
350 EUR + 23 EUR MESEČNE NAROČNINE
Wherify www.wherifywireless.om

Tole vodo-odporno uro namestite na otrokovo roko in vedno boste vedeli, kje se nahaja. Za prikazovanje slike njihovega položaja uporablja GPS in če je uporabnik ogrožen, lahko pritisne poseben gumb za alarm. Zaenkrat le v VB.



LIFESHIRT
NA VOLJO LE V ZDA IN TO NA RECEPT
Vivometrics www.vivometrics.com

Namesto da bi vas naprosil, da slečete srajco, da lahko preveri vaš srčni utrip in dihanje, vas bo zdravnik morda naprosil, da si napeljete tole napravico. Podatki se zapišejo na 64 Mb kartico CompactFlash, snema pa tudi vaše vzorce vaj.

ICD+ POSKUSITE NA EBAYU...
Levis/Philips www.levis-icd.com

Levi Strauss se je lani povezal s Philipsom in izdelal omejeno serijo 2500 vetrovk. Vsak vsebuje popolnoma ploski, integriran predvajalnik MP3, brezročni mobilni telefon s prepoznavo glasu in mikrofon v ovratniku, na prsih pa daljinski krmilnik. Celotna zbirka je že razprodana.

OD FIKCIJE DO RESNIČNOSTI

Nosljivi PC-ji v filmih

Kobal

ROBOCOP 1987

V Petra Wellerja integrirajo ultimativni nosljivi PC. Tako ima sedaj tip teleskopski in rentgenski pogled in ga rešuje pred vsakodnevnim britjem, vendar njegova hoja ni najbolj tiha.

PREDATOR 1987

Tale nezemeljski lovec je opremljen z vrhunsko tehnologijo. Oblečen je v pametna kameleonska oblačila, energijsko orožje na ramenu pa je usklajeno z gibanjem glave. In nikar ne pozabimo na očala z več vrstami pogledov.

Kobal

STAR TREK: FIRST CONTACT 1996

Geordi s pomočjo svojega posebnega vizirja skrbi za pogon, medtem ko Jean Luc rešuje Zemljo pred Borgi, ki so ukradli načrte za zgodnji prototip Porne. Na srečo se primitivne baterije hitro izpraznijo in Borgi ostanejo s hlačami okoli gležnjev.

MINORITY REPORT 2002

Toma Cruisa obtožijo za zločin, ki naj bi ga zagrešil v prihodnosti in preostane mu le malo časa, da dokaže, da bo v prihodnosti nedolžen. Za uporabo svojega računalnika mora ubogi Tom neumno mahati z roko.

realnem času prepozna veliko slogov pisanja. Tudi človek ne more kar takoj ločiti ničle od O. Prav zato se računalnik pri besedi "organizacija" nagiba k prepoznavi znaka kot "o". Programski vmesnik aplikacijam tudi namigne, kateri znak najverjetneje vsebuje določeno polje. Različica 1 ponuja 41 vnaprej definiranih predlog za stvari, kot so spletni naslovi oziroma poštne številke.

Ironično aplikacija *Journal*, ki jo dobite ob Tablet PC-ju in ki bi lahko bila ubijalska aplikacija peresnega računalništva, prepoznave pisave sploh ne uporablja dosti. "Naš kredo je, da je pisava pisava in če v *Jornalu* čečkate ali pa pišete, bo vse skupaj ostalo natančno tako, kot je bilo," vztraja Dresevic. Če želite, lahko dodate opomnike, ki bodo pretvorjeni v znake ASCII, a ker bodo sporočila brali le ljudje, je čisto OK če ostanejo v svoji izvirni obliki in ohranijo vse subtilne nianse pisca.

Računalnik, ki se obnaša kot neskončno velik kos papirja, po katerem je mogoče iskati, je dolgo predstavljal sveti gral prenosljivih naprav, pri prenosljivih napravah pa intuitiven vmesnik predstavlja le polovico zgodbe. Kristof Van Laerhoven meni, da bo idealna nosljiva naprava takšna, ki se bo zavedala svojega okolja in ponudila temu primerno pomoč. "Nosljivi računalnik, v vlogi popolnega pomočnika (kot R2D2 iz *Vojne zvezd*), ki izvaja mondena opravila, medtem ko se vi posvečate bolj zanimivim dejavnostim, je po moje najlepši scenarij," poudarja. "To morda zveni kot znanstvena fantastika, a ker programje uporablja precej splošne algoritme in so senzorji vse manjši in močnejši, je uresničitev te zamisli veliko bliže, kot si mislite. Osebno menim, da so senzorji v oblačilih, kombinirani z algoritmi umetne inteligence prava pot: računalnik se zaveda dogodkov okrog sebe, saj uporablja senzorje za gibanje in zaznavo okolja, podobno kot lahko računalnik z mikrofonom zazna glasovne vzorce. Na ta način se lahko računalnik odloča, ne da bi bil potreben uporabniški poseg. To so dolgoročne raziskave, vendar verjamem, da je

"Nosljivi PC kot pomočnik v slogu R2D2 je bliže, kot si morda mislite"
KRISTOF VAN LAERHOVEN

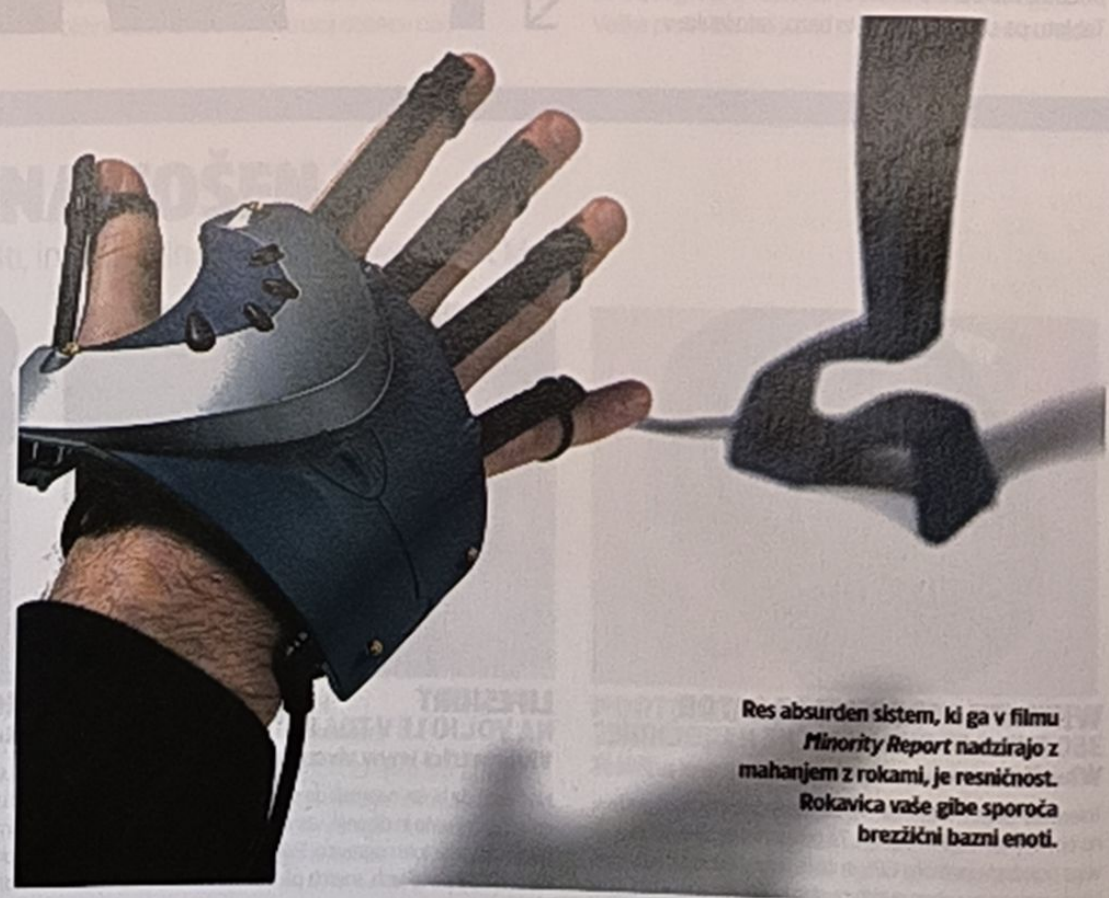
izredno pomembno da si računalnike pričnemo zamišljati kot pomočnike z lastnim pogledom na svet in uporabnika."

Tehno hlače

Van Laerhovenova disertacija "Kaj bomo učili svoje hlače?" opisuje par pametnih hlač, ki uporabljajo senzorje, všite v blago, za snemanje vedenjskih vzorcev nosilca. Uporabnik hlače občasno obvesti o svojem početju – sedi, hodi, čaka na avtobus – hlače pa neprestano rafinirajo svoj notranji model, tako da vse bolj natančno prepoznavanjo vzorce uporabnikovega gibanja. Tako bi lahko hlačam ukazali, naj med hojo počno kaj drugega – recimo vključijo digitalni kompas – ne da bi morali hlačam natančno definirati kaj je "hoja".

Pametna oblačila izdelovalcem ponujajo kopico možnosti za predelavo računalnikov in komunikacij, tako da bi bila njihova uporaba naravna in samodejna. Seveda miniaturizacija in napajanje predstavljata tehnološki izziv, vendar pa obstaja še bolj pereča težava. Oblačila se namreč podrejajo modnim trendom, zato je njihova življenjska doba krajša od življenjske dobe tehnologije, ki je vanje integrirana. Tako je mobilni komunikacijski gigant Orange izdelal brezročni mobilni aparat, za katerega ne potrebujete slušalk in ga lahko upravljate tudi v rokavicah, pa so ga integrirali v nahrbtnik, saj se moda oblačil menjava hitreje, kot je možno razviti nov mobilni telefon oziroma se pospešen razvoj enostavno ne izplača.

Amit Haller iz podjetja IXI verjame, da je rešitev v ločitvi uporabniškega vmesnika in komunikacijskih



Res absurden sistem, ki ga v filmu *Minority Report* nadzirajo z mahanjem z rokami, je resničnost. Rokavica vaše gibe sporoča brezžični bazni enoti.

komponent. Tako so razvili paket Personal Network Gateway (PNG), ki vključuje celično vezje in anteno, vse skupaj pa je veliko kot škatlica bonbonov Tic-Tac. Paket preko Bluetootha komunicira s "telefonom", PDA-jem oziroma ročno uro. Zamislite si miniaturno kamero na obesku za ključe. Pritisnete gumb in namesto da bi se slika shranila v lokalni pomnilnik Flash, se preko PNG takoj prenese na vaš osebni foto album na spletu. Ker vmesnik nima lastnega komunikacijskega modula, ga je preprosto razviti – v treh mesecih namesto v dveh letih – pa še cenejši je.

Iz fenomena WAP smo se naučili, da poskus integracije izkušnje namiznega PC-ja v mobilno napravo enostavno ne deluje. Nekateri menijo, da je le potrebno počakati, da se mobilna tehnologija dovolj razvije, Haller pa pravi, da je ta predpostavka daleč od resnice. "Ljudje mislijo, da bo GPRS rešil WAP, vendar pasovna širina ni največja skrb. Prednost GPRS ni v večji komunikacijski širini, temveč v stalni povezavi. 20 kbit/s je dovolj za potrošniško uporabo, saj nalaganje slik in sporočil ni nujno potrebno v realnem času. Za pretok videa sicer potrebujete hitrost, MP3-je pa lahko snemate kar ponoči, ko telefona ne uporabljate, omrežni operaterji pa vam bodo zaračunali še nižjo tarifo, kajti tedaj omrežje ni tako obremenjeno." Če dodate več pomnilnika, lahko uporabnika pretentate, da je pasovna širina večja, saj lahko v medpomnilnik spravite več podatkov. RAM je cenejši, poleg tega pa ne potrebuje bistveno več elektrike.

Statusni simbol

Težava IXI-jeve vizije je v tem, da PNG nima uporabniškega vmesnika in da deluje tiho in nevidno, zato uporabniki morda ne bodo dojeli njegove vrednosti. Kako se bodo potem sploh spomnili vzeti PNG s seboj, kot to danes počnejo z drugimi napravami? Haller pravi: "Top lahko povsem lepo rešimo – PNG bo preprosto zapiskal, ko bo uporabnik presegel določeno oddaljenost od njega, vendar menimo, da bo PNG tako ali tako kmalu postal statusni simbol. Naši operaterji v Aziji pravijo, da napravice ljudje ne bodo spravljali v denarnico, temveč si jo bodo pripenjali okrog pasu ali obešali okoli vratu – da se bodo postavljali. Menda enako velja tudi za mlade ljudi v Evropi."

Sedaj raziskovalci verjamejo, da je rešitev v specializaciji nosljivih računalnikov, kar se v času digitalne konvergence zdi kot krivoverstvo. Počakajmo še na besede znanih modnih oblikovalcev in videli bomo, kje smo. **PCF**

V vojski se naglavni prikazovalniki uporabljajo za namerjanje orožij.

NAPAD NA BATERIJE

Nikar ne prenašajte teh kislinskih celic – za naprave prihodnosti je potrebno tudi primerno gorivo.

Medtem ko se je gostota tranzistorjev v zadnjih dvajsetih letih skoraj podesettisočerila, pa so današnje li-ionske baterije, ki se uporabljajo v mobilnih telefonih, le trikrat bolj učinkovite od tehnologije iz osemdesetih. Dejstvo, da lahko nekatere baterije v velikosti škatlice cigaret cel dan napajajo nekatere nosljive naprave, je bolj uspeh zmanjševanja požrešnosti, kot pa povečevanja kapacitete baterij. Vendar se je to pred kratkim pričelo spreminjati. Pričele so se pojavljati bolj učinkovite litij-polimerske baterije, katere pa bodo kmalu nadomestile še boljše srebro-polimerske baterije.

Vodikovi akumulatorji se že lep čas omenjajo v zvezi z električnimi avtomobili, vendar njihova uporaba v navezi z nosljivimi napravami ni brez težav. Takšne celice so sicer učinkovite, vendar je skladiščenje vodika v manjših količinah težavno. Tekoči vodik je treba hraniti pri –235 stopinjah Celzija, trdni železov hidrid pa je za uporabo potrebno segreti na 150-300 stopinj, kar bi že samo po sebi porabilo večino energije v celicah. Še slabše pa je, da se nekataliziran vodikov plin vedno ventilira, kar je potencialno nevarno za uporabo na letalih.

Zato pa veliko obljubljajo sončne celice, še posebej v povezavi s sistemi, ki proizvajajo energijo preko gibanja telesa. Če bodo to tehnologijo integrirali v čevlje, bo že sama hoja dovolj za napajanje večine nosljivih naprav.

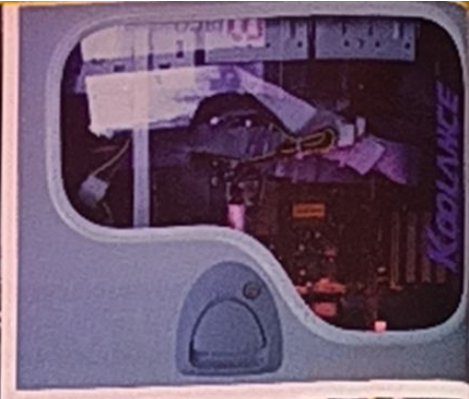
AFP

Danes so sicer še drage, vendar lahko celice že jutri napajajo naprave, ki so danes v razvoju.

>>WAP nas je naučil, da poskus integracije izkušnje namiznega računalnika v mobilno napravo ne deluje

Nov izgled – leča na tej vetrovki snema in prepoznava obraze vaših sogovornikov.

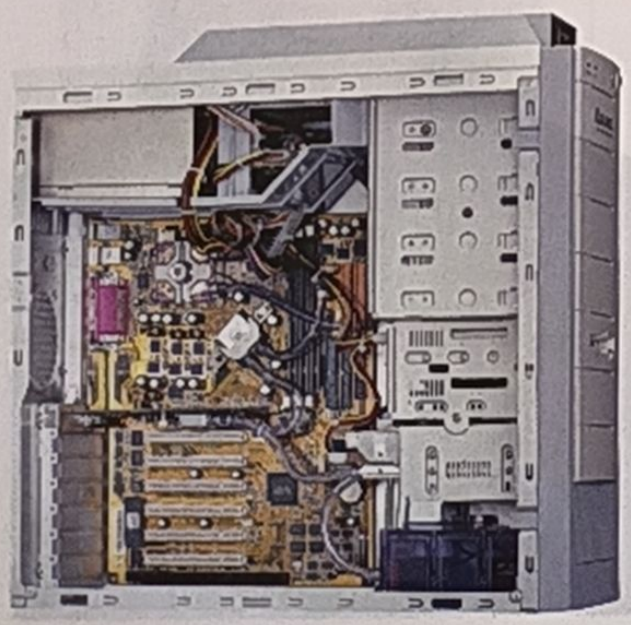
Kitajci veljajo za izumitelje korektivnih očal – Marco Polo je poročal o njih že leta 1275, 500 let pred izumom brušenja leč v zahodnem svetu.



DA NE BO PREVROČE

Sneg, mraz, megla, ivje in ostale zimske neprilike so nam dodobra popestrile življenje to zimo. Zaledenela stekla zjutraj, ledene sveče, debela snežna odeja ter najrazličnejši snežaki imajo tudi eno skupno točko: mraz. Verjetno se že na tem mestu sprašujete, kaj za vraga PCF objavlja članek o hlajenju pozimi, če pa je vroče poleti? No, kdo pa pravi, da bomo pisali o vremenu?

Besede **Andrej Potočnik**



Človek je razumno (razen nekaterih grmičarjev) bitje, ki deluje na precej zapleten način. Kako, nas učijo zdravniki in biologi, ter se temu ne bomo preveč posvečali. Naj bo dovolj, da človek svojo telesno temperaturo ohranja z energijo, to pa dobi v obliki cheeseburgerjev in pomarančnega soka (beri: hrane, da ne bo kdo pomislil, da mora jesti le to). Ker pa je PCF nenazadnje le računalniška revija, bomo govorili o računalnikih, njim pa, govorim iz lastnih izkušenj, cheeseburgerji in pomarančni sok ne pomagajo kaj dosti, kvečjemu jim škodijo (nakapljajte nekaj kapljic olja z burgerja po osnovni plošči pa boste dobili dokaz, da hitra hrana ni zdrava). Ne, računalniki delujejo drugače in pri njih je toplota odvečna. Kar pomeni, da se bo, če je je preveč, nekaj pokvarilo oziroma ne bo delovalo pravilno. Zakaj pa se računalniki segrevajo? Preprosto. Od silnega seštevanja (še pomnite, da zna vaš abak zna samo in le samo seštevati?) se jim temperatura dvigne. Saj ni res. V resnici je zadeva precej preprosta. Vsa temperatura, ki se znajde v napravi je rezultat pretvorbe energije. Pri fiziki smo se učili, da če v napravi dovajamo energijo, bo ta naprava opravila neko delo. Vendar pa rezultat dela ni enak vloženi energiji, kajti naprava je pri opravljanju dela nekaj energije porabila zase in jo pretvorila v odvečno toploto. Če je že minilo nekaj časa, odkar ste bili v osnovni šoli, potem vam zna pomagati naslednji primer: vzemimo procesor, katerega tranzistorji so narejeni iz aluminijastih vodov. Procesorje napaja električni tok in kot veste, ima aluminij upor pri prevajanju električnega toka, ta upor pa se odraža v segrevanju voda. Seveda se pri milijonih takšnih vodov to segrevanje veselo meri v stopinjah Celzija in povzroča sive lase uporabnikom. Kaj pa se zgodi, če ne poskrbimo za hlajenje? Včasih je počila elektronka, danes pa vezje. Za primerjavo, če vam odpove hlajenje procesorja na sodobnem računalniku, se zna zgoditi, da bosta uničena tako procesor, kot tudi matična plošča.

Zgodovina hlajenja

Pravzaprav je imel prvi elektronski računalnik ENIAC precej prefinjen način hlajenja. Z vsemi svojimi 19.000 elektronkami je porabil ogromno

Da ne bo prevroče

energije (200 KW), poleg tega je bil velik kot stanovanjska hiša, zatorej so mu namenili klimatsko napravo. Ne takšno, kot jo najdete v avtu, pač pa konkretno klimatsko napravo, ki bi danes ohladila manjši stanovanjski blok. Če je katera od elektronk odpovedala, so računalnik ugasnili ter čakali dve uri, da se je zadeva toliko ohladila, da je bilo mogoče v računalnik poslati odpravo za zamenjavo elektronke. Življenje računalniških serviserjev pač ni bilo rožnato. No, klimatizirane sobe z računalniki so se ohranile še do danes, toda najdemo jih le še v velikih centrih z mnogo strežniki na kupu.

Prepih je torej zadostoval, dokler so bile v

uporabi elektronke. Ko je Texas Instruments izdelal prvo integrirano vezje, se je računalnikom nasmehnil velik razvoj. Stroški proizvodnje so padli, potreba po hlajenju je izginila, proizvajalci klimatskih naprav pa so bruhnili v jok. Če premorete kakšen star računalnik, ki po možnosti ne deluje več, ga le odprite in poglejte vanj. Našli boste cel kup čipov in vezij, v celotni škatli pa en sam ventilator.

In že smo pri najbolj uporabnem načinu hlajenja – namreč pri ustvarjanju prepiha. No, tisti ventilator v starem računalniku je skrit v napajalniku, hlajenje pa je potrebno zaradi tega, ker napajalnik pretvarja električni tok iz 220 V v računalniku prijaznih 12 V. Pri tem ustvarja mnogo notranje toplote, za katero pa poskrbi ventilator. Poglejmo, kako mu to uspeva.

Osnove fizike

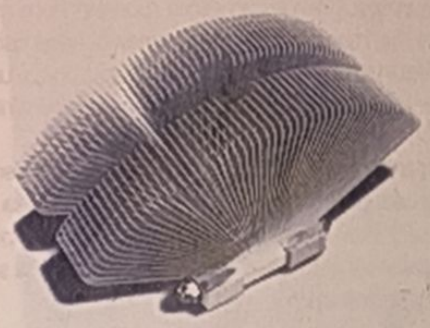
Pravzaprav so ta princip iznašli že v pradavnini, prvi znani dokumentirani zapisi pa izhajajo iz časov Egipčanov (no, lahko da tudi kje drugje, a nas to ne zanima). No, Egipt je država, v kateri je precej vroče, saj leži dosti bliže ekvatorju kot pa Slovenija. Egipčanski voditelji so se imenovali faraoni in kot politični in verski voditelji niso smeli zakuhati v vročini. Zaradi tega so imeli posebne sužnje, katerih delo je bilo mahljanje s pahljačami. Ko je faraon trdo delal, mu je postalo vroče. Seveda, telo je poskrbelo, da se odvečna toplota ni zadrževala v telesu in je odprlo propustnost toplote skozi kožo. Ta toplota se je zadrževala okoli faraona, če pa je suženj vihtel pahljačo, je s tem ustvarjal prijeten vetrič, ki je to odvečno toploto odvajal drugam, v okolico telesa pa dovajal svež, hladen zrak. Seveda je ob takem delu v vročini postalo vroče tudi sužnju, a ker je bil sužnji, zanj ni nihče poskrbel. No, ta princip hlajenja se je ohranil še do danes, saj ga uporablja velika večina sodobnih računalnikov. Na vroča žarišča namestijo proizvajalci ventilatorje, ki razpihujejo vroč zrak.

Hladno, toda hrupno

Sedaj verno, čemu imamo ventilatorje v računalniku. Seveda se je z razvojem in zmogljivostjo močno povečalo tudi segrevanje računalnikov. Če pogledamo le petnajst let v preteklost, so imeli računalniki le en ventilator, torej tisti omenjeni v napajalniku. S pojavom procesorja 486, predvsem z izvedenko DX2, pa se je na procesorju pojavilo hladilno telo. Sedaj strižete z ušesi, češ, kakšno hladilno telo neki? No, ideja je zelo preprosta. Procesor je velik dobrih devet kvadratnih centimetrov, ima ravno površino in oddaja določeno mero toplote v okolico. Toploto lahko oddaja le na svoji stični površini navzven. Do tega modela procesorja so se domači računalniki greli pod tisto mejo, ki je pomenila zadnjo mejo normalnega delovanja, ta procesor pa se je, preprosto rečeno, pregreval. Zaradi tega so se brihtne glave domislile, da bo procesor laže oddajal toploto v okolico, če povečajo njegovo površino. Ker ga niso mogli fizično povečati zaradi prevelikega stroška

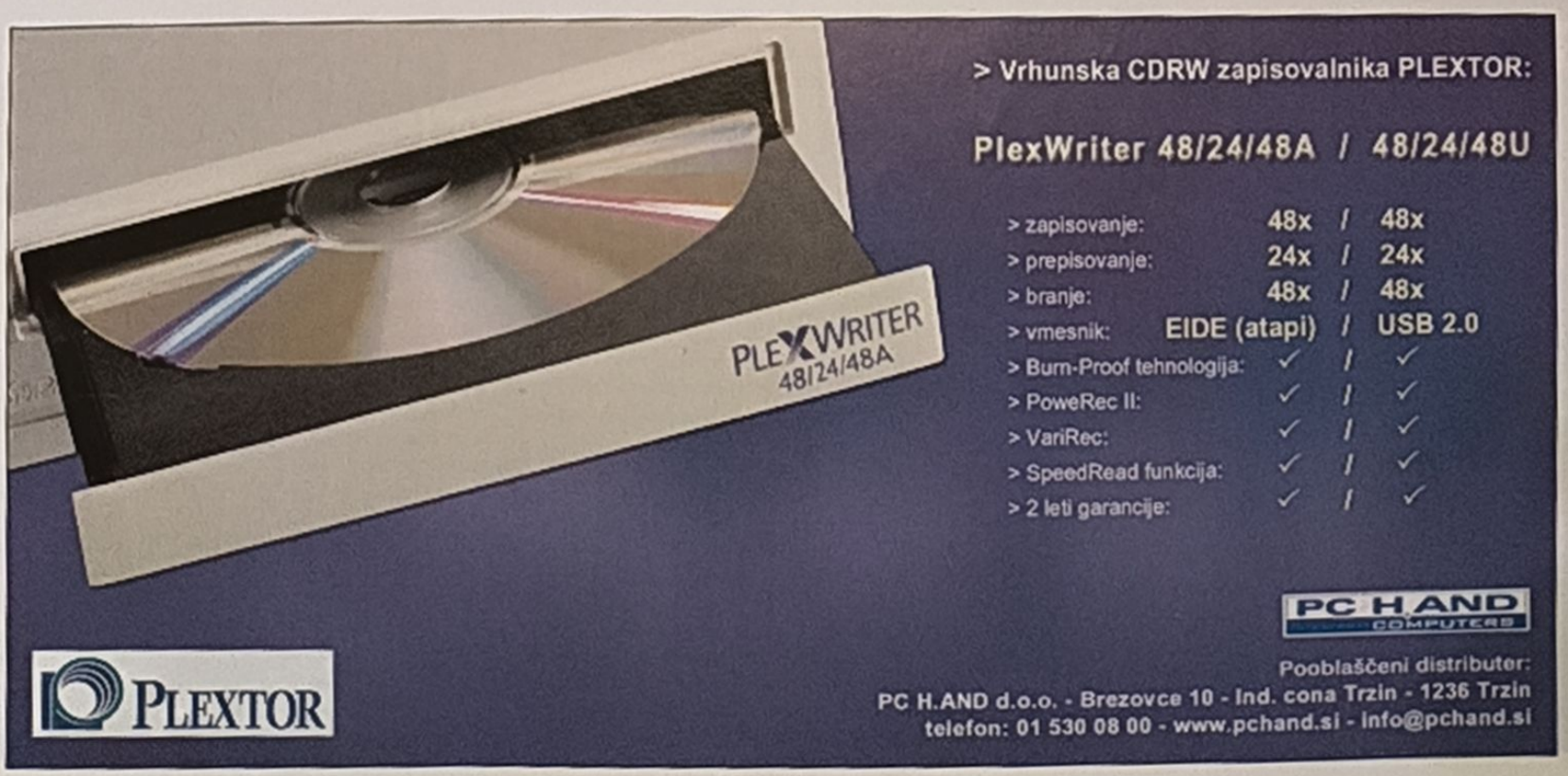
"Prepih je zadostoval, dokler so bile v uporabi elektronke."

spremembe oblike, so mu dodelili hladilno telo. Slednje ni nič drugega, kot kos aluminija z mnogo rebri, da je njegova površina čim večja. No, kmalu so ugotovili, da z majhnim ventilatorjem še bolj uspešno ohladijo procesor, zatorej se je pot bolj vročim izvedbam procesorjev široko odprla. Na trg so prišli prvi Pentiumi, ki brez velikanskih hladilnih teles ali ventilatorja sploh niso delovali. Tu se je torej pojavil ventilator številka dve v tipičnem računalniku. No, če so imele 486 majhen ventilator, danes ni tako. Število tranzistorjev v procesorju se je povečalo na skoraj 60 milijonov, zato imamo danes dvakrat večje ventilatorje, ki pihajo po



mnogo večjih in naprednejših hladilnih telesih. Spremenila se je tudi tehnologija izdelave samega procesorja, ki ima optimiziran pretok toplote iz jedra na hladilno telo. Na področju izdelave hladilnih teles so začeli uporabljati baker, saj le-ta hitreje prejme toploto kot pa aluminij.

Toda procesor že nekaj časa ni več edini velik ustvarjalec toplote v računalniku. Zadnje čase je namreč prava redkost najti grafično kartico, ki nima lastnega ventilatorja, ki bi ji hladil vroče življenje. Logično je, da visoko namenski procesor, kot je R300, s svojimi dobrimi 110 milijoni tranzistorjev ustvarja kar lepo žarenje. Naj vam torej predstavim



Prvi umetni način hlajenja je na univerzi v Glasgowu leta 1784 predstavil William Cullen, a sistem nikoli ni bil uporabljen v praktične namene. Prvi stroj za hlajenje je leta 1805 izdelal ameriški izumitelj Oliver Evans.

ventilator številka tri. Nadalje imamo tu trde diske, ki so vsak dan hitrejši in bolj vroči, zato se pojavi še ventilator številka štiri. Vse te vroče naprave dodobra segrejejo zrak znotraj računalnika, zatorej se je pojavila nova potreba, to je izmet toplega zraka ven iz ohišja ter dovod svežega, hladnega zraka. Zakaj pa ne. Namestimo ventilatorja številka pet in šest, eden je nameščen spodaj in vleče zrak v ohišje, medtem ko je drugi ponavadi nekje visoko zadaj in ima nalogo izrivati topel zrak iz ohišja. Le kje se bo to vse končalo? Saj imamo v računalniku še zvočno kartico (ventilator številka sedem), mrežno kartico (številka osem), včasih še modem (številka devet) in dodatno USB kartico (številka deset)! Prav kmalu bodo uporabniki računalnikov potrebovali glušnike, da bodo sploh lahko v isti sobi z računalnikom...

Alternative

Alternativa vedno pomeni odstopanje od običajnih in ustaljenih poti. Tudi pri hlajenju ni nič drugače in zato imamo na voljo dve rešitvi. Ena je zaprtega tipa, druga pa odprtega. Da ne boste skočili v zrak vsi hkrati – to ne pomeni, da imamo pokrov računalnika odprt ali zaprt. Pomeni samo, da je element, ki hladi našo žarečo komponento v odprtem ali zaprtem sistemu. Najprej opišimo preprostejši, odprti način. Skočimo v trgovino po jeklenko tekočega dušika. Temeljito očistimo procesorsko hladilno telo, ga poškropimo z dušikom in ga ohladimo do svojih -100 stopinj Celzija. Nato poženemo do nezavesti navit procesor ter testni program, medtem ko budno merimo temperaturo procesorja. Če naraste v bližino ničle, pač še malo poškropimo. Kot vidite, imamo pri tem sistemu hlajenja dva problema ter dve prednosti. Prednosti sta učinkovito hlajenje, saj omogoča delo procesorja pri občutnem navijanju, ter neslišno delovanje. Slabost tega sistema pa je v tem, da morate stalno buljiti v merilec temperature, da se vam procesor ne segreje preveč, ter v tem, da se jeklenka kaj hitro izprazni. Verjemite mi, da zna biti moteče, če pravkar ubijate končnega šefa v igri, pa vam zmanjka dušika. Zatorej je ta sistem uporaben le za ljudi, ki niso srečni, če ne navijejo procesorja na vsaj 4 GHz.

Druga rešitev pa je sistem vodnega hlajenja. To je zelo splošno poimenovan sistem, saj tekočina uporabljena za hlajenje ni vedno voda. Pravzaprav lahko te rešitve razdelimo v dva dela. Obdelajmo najprej preproste vodne sisteme. Takšen sistem je sestavljen iz vodnega bloka, črpalke, hladilnika z ventilatorjem ter potrebnih cevi. Vodni blok je pravzaprav ključni del sistema, saj poskrbi za odvajanje toplote iz procesorja, katerega se drži, na tekočino, torej vodo. Ker ima sistem črpalko, ki prisili vodo, da kroži po sistemu, segreta voda od procesorja potuje v hladilnik. Hladilnik ima nalogo to segreto vodo prepeljati preko mini cevk v kolektor, te mini cevke pa imajo na zunanji strani (da, uganili ste) rebra, v katera pihlja ventilator. Ta način hlajenja že poznate, zato veste, da se voda v teh cevkah ohladi. Tako ohlajena pride v kolektor, iz kolektorja pa potuje spet do procesorja. Tak način vodnega hlajenja je zelo preprost in ima mnogo prednosti. Prva je ta, da je precej neslišen.

Ventilator, ki pihlja v hladilnik je ponavadi zelo velik, a se vrti počasi in ustvarja malo hrupa. Druga je ta, da se na ta način doseže zelo ugodna delovna temperatura sistema, ki je nižja kot v sistemu hlajenja z ventilatorjem. Nadalje lahko vodni blok namestimo tudi na ostala žarišča v računalniku in poskrbimo za ustrezno hlajenje le-teh. Žal pa na ta način ne dosežemo temperatur pod nič stopinjami Celzija, ki so tako zaželene pri navijalcih procesorjev. Za te je potrebno poseči po hladilnem sistemu, ki ga najdemo v vsakem gospodinjstvu, skriva se namreč v hladilniku.

Kako torej hladilnik doseže temperaturo, ki je nižja kot nič stopinj Celzija? Uporablja malce spremenjen sistem prej opisanega hlajenja. Kot prvo namesto vode uporablja posebno hladilno tekočino, ki je bila včasih izjemno strupena. Dandanes so te t.i. freone nadomestile neškodljive hladilne tekočine. Ta tekočina se torej v vodnemu bloku segreje. Potuje v kompresor, ki je posebna posoda, v kateri ta tekočina odda svojo temperaturo hladilnemu rebru. Da pa se to zgodi, potrebujemo malo fizike. Fizika nas namreč nauči,

MALI POSEGI, VELIKO IZBOLJŠANJE

Ves ta govor je tekel o kompletnih rešitvah hlajenja vašega računalnika. Kaj pa lahko storite sami in brez da bi zapravili cele gore denarja? Marsikaj. Dovolite, da vam postrežem z nekaj malimi nasveti, ki lahko vaš mlinček ohladijo za nekaj stopinj.

01 Najprej je tu izbira ohišja. Če boste kupili Athlon XP 2000+ in ga zaprli v ohišje mini tower, se mu ne bo dobro godilo. Temperature bodo znotraj ohišja zelo visoke, pa čeprav vam bo flota ventilatorjev delala prepih v obliki tornada, ki bi bil prehud še za Dorothy. Kupite si večje ohišje, vsaj midi tower naj bo, s tem da napajalnik ne sme pokrivati procesorja. Z uporabo takšnega ohišja boste pridobili stopinjo ali dve.

02 Nadalje so tu kabli za priklop diskov, CD-ROM-ov in disketnega pogona. Odkorakajte v trgovino in kupite okrogle kable. Če jih lepo namestite, bo pretok zraka po ohišju mnogo manj moten, kot pri uporabi klasičnih širokih ploščatih kablov. Noben dodaten ventilator ne more dobro opravljati svoje vloge, če v končni fazi hladi samega sebe in hladnega zraka sploh ne spravi mimo kablov.

03 Omislite si tudi kvaliteten in dovolj močan napajalnik. Če uporabljate star 200 W napajalnik, vedite, da pod polno obremenitvijo ustvarja mnogo več toplote in hrupa kot pa sodobnejši napajalniki.

04 Vedite tudi sledeče: ni vam potrebno kupiti ventilatorja za procesor, ki se vrti pri 7000 obratih. Kupite večji ventilator, ki se vrti počasneje in takoj vam bodo ušesa bolj hvaležna. V slovenskih trgovinah lahko najdete široko paleto različnih ventilatorjev, priporočljiv je namreč dodaten ventilator, nameščen za sprednjo ploščo ohišja spodaj, kjer ima večina ohišij že pripravljen prostor za namestitev. Tak ventilator bo dovajal svež hladen zrak v ohišje, saj vemo, da se hladen zrak zadržuje pri tleh.

05 Nenazadnje preverite, kakšna je lokacija vašega računalnika. Bližina radiatorja ali peči mu vsekakor ni v prid, prav tako žgoče sonce poleti ne. Z malo pozornosti lahko tako vaš sistem razbremenite prehudega segrevanja. K lokaciji računalnika spada tudi bližina pohištva. Veliko uporabnikov računalnike varno spravi v kakšno omarico pod mizo, da le zavzamejo čim manj prostora. A pomislite: omarice so običajno lesene. Les je precej dober izolator, kar pomeni, da zelo slabo prevaja toploto in tako je zrak med ohišjem in robom omarice lepo segret. Kar seveda pomeni tudi to, da se ubogi stroj kuha pod vašo mizo. Tudi ohišje samo odvaja kar nekaj odvečne toplote, kar mu bolje uspeva, če ga nič ne ovira.

da se ob prehodu neke snovi iz tekočega v plinasto stanje potrebuje ali sprošča energija, torej toplota. Ravno to se dogaja znotraj kompresorja. Kompresor namreč stisne tekočino in jo posledično spremeni v plinasto stanje. Ta topel plin potuje proti ventilu, ki ni nič drugega kot širši del cevi. Upad pritiska povzroči, da se hladilna tekočina iz plinastega stanja spremeni v tekoče, ter se posledično zelo ohladi. Tako hladna potuje mimo procesorja in ga ohladi. Nato jo kompresor spet povleče vase in cikel se začne znova. Prednost je seveda v tem, da takšna rešitev lahko doseže zelo nizke temperature, kar sistem naredi privlačen za navijanje procesorja. Obstajata pa dva problema. Prvi je to, da je kompresor le redkokdaj tih, drugi pa je še bolj neprijeten. Zaradi doseganja tako nizkih temperatur se vam začne na sistemu nabirati kondenz. Kondenz niso nič drugega kot molekule vode, ki so se prijele hladnega telesa. Ker je bistvo računalnika elektrika, vam je lahko jasno, da je to vse prej kot zaželen stranski učinek tega sistema hlajenja.

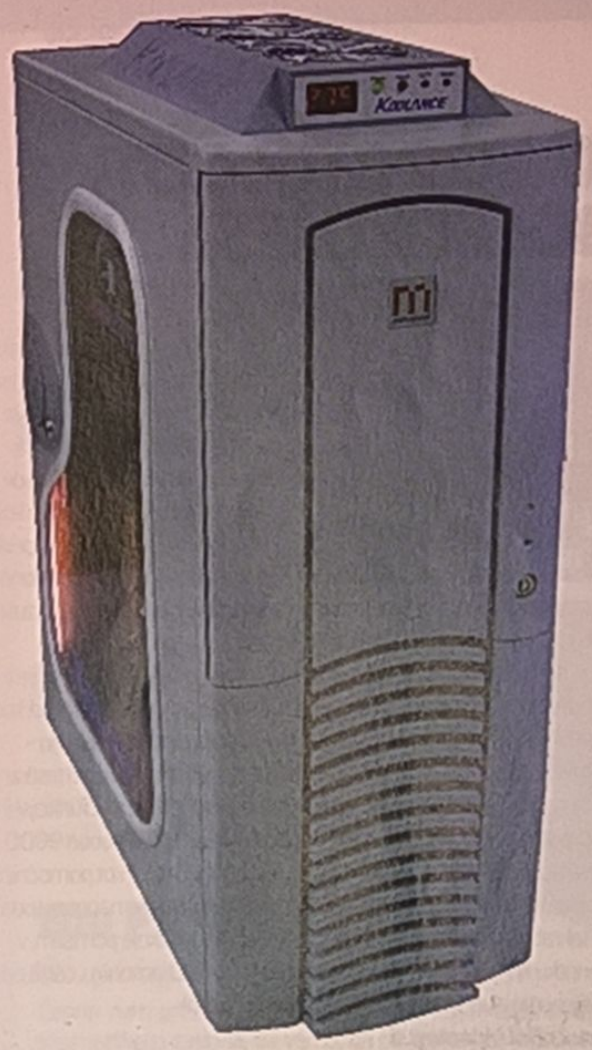
Vsa ta alternativa je do sedaj govorila o samem hlajenju toplote, ki jo oddaja procesor. Toda, lahko naredimo še več. Odvajanje toplote od jedra procesorja do tekočine je bilo do sedaj namreč pasivno, kar pomeni, da se je pač segrevalo in prevajalo toploto na dotik. Lahko pa uporabimo tudi Peltierjev element. G. Peltier je namreč ugotovil, da če dovaja električno energijo telesu, ki je na obeh straneh bakren, v sredini pa železen, pride do termoelektričnega učinka – mesto, kjer tok prehaja iz bakra na železo, postane vroče, mesto, kjer tok teče iz železa na baker, pa postane hladno. No, takšno telo namestimo na procesor, hladen del ima stično površino s procesorjem, medtem ko topel del čaka na hlajenje. Na tak način dosežemo zelo nizke temperature na električen način. Ima pa peltierjev element tudi slabo stran. Problem je v tem, da ko se dovajanje elektrike elementu konča, vsa temperatura zgrmi nazaj tja, od koder je prišla. Pomeni, da vam bo element potem, ko ugasnete računalnik, procesor spet segrel, če sam ni do konca ohlajen. Zavoljo tega je bilo uničenih že veliko procesorjev.

Kaj pa jutri?

Kdo ve, kaj nam prinaša novi jutri? Nove tehnologije lahko rešijo mnogo problemov, a tudi rodijo nove. Že pred nekaj časa je znanstvenikom uspelo narediti umetni diamant. Zakaj pišem o diamantu, se sprašujete? Zato, ker je čisti ogljik idealen prenosnik toplote in bi jedro procesorja na ta način še laže oddajalo toploto v okolico. Seveda se mora proizvodnja umetnih diamantnih plaščev za procesorje poceniti za vsaj nekaj milijonkrat, preden bo postala primerna za uporabo. Se pa ne bi branil P10 pri 100 GHz, ovitega v diamant.

Nadalje se pojavljajo eksperimenti s posebno vrsto želatine. Ne, ne bo izgledalo kot žele, ki miga na žlici, temveč bo celotna notranjost računalnika napolnjena s posebno želatino, katere lastnost je, da lahko usmerja toploto na želeno mesto, torej stran od procesorja. Morda pa bodo strokovnjaki začeli uporabljati superprevodnike namesto klasičnih prevodnikov, saj vemo da superprevodniki nimajo nobenega upora, kar pomeni, da bodo procesorji delovali brez ustvarjanja odvečne toplote. Mnogo je tehnologij in idej, s katerimi se znanstveniki ukvarjajo, da bi ohladili tako preprosto reč, kot je vaš računalnik. Toda jaz imam zase univerzalno: ugasnem računalnik. Tako ne ustvarja nobene odvečne toplote več... **PCF**

"Nove tehnologije lahko rešijo mnogo problemov, a tudi rodijo nove."



Sunrise Computers

LESCE - maloprodaja
Alpska 50
tel:04/5302-660
fax:04/5302-666
email: lesce@sunrise.si

ŠKOFJA LOKA - maloprodaja
Kapucinski trg 8
tel:04/5150-830
fax:04/5150-831
email: sk-loka@sunrise.si

LJUBLJANA - veleprodaja
Leskoškova 12
tel:01/5240-288
fax:01/5240-292
email: info@sunrise.si

Sunrise Master
OHIŠJE: midi tower ATX
OSNOVNA PLOŠČA: Matsonic MS8137C
PROCESOR: AMD Athlon 1800XP+
HLADILNIK: ThermalTake Vulcano 9
SPOMIN: 256MB SDRAM 133MHz
GRAFIČNA K.:G-force 4 - 440 64MB DDR
DISK: IBM 40GB / 7200RPM
DISKETNIK: Alps 1.44 3.5''
CD-RW: LiteON 48/24/48 Retail
MODEM: Puretek 56K V.90 & FLEX
133.000,00SIT

OHIŠJE ATX 300W
12.700,00Sit

MONITOR Adi F720
40.900,00Sit

CD-RW LiteON 48X24X48
17.800,00Sit

PONUDBA VELJA DO RAZPRODAJE ZALOG
VSE CENE SO V SIT IN VSEBUJEJO DDV TER VELJAJO ZA GOTOVINSKO PLACILO

Najmanjši tranzistor na svetu je širok 50 nanometrov – 1/2000 debeline človeškega lasu.

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

KAKO POTOLAŽITI BOLEČA UŠESA

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Če z naslovnice še niste razbrali, kaj se bo razkrilo, ko boste obrnili naslednji list, naj vam povem, da sem tokrat testiral zvočne kartice, ki zvok dovajajo na vsaj šest zvočnikov. Da, po hrupnem koncu starega leta ter podobnem nadaljevanju v prvih dneh januarja, je bilo potrebno napeti kladivca, nakovalca in stremenca, ter zamišljeno poslušati razlike v predvajanju zvoka pri posameznih karticah.

Ker se ob tako zamišljenem okolju in ob poslušanju *Rapsodije v modrem* ne pustim kaj dosti motiti, so morali za delo poprijeti tudi kolegi v uredništvu (khm, me res zanima *kdo* je končno poprijel za delo – *Nikola*). Barbara je ponovno dokazala nezpodbitno odlično pri testiranju strojne in programske opreme, kajti veselo je ropotala z večfunkcijskimi napravami za nameček pa si ogledala Vse-v-enem Radeona 9000. Pravzaprav že dalj časa razmišljam o tem, da bi jo najel kot pomočnico pri testiranju. Seveda so na vrsto za opis prišle raznovrstne naprave, toda žal so takrat v uredništvu izginili kot v megli. No ja, če takole pomislim, v trenutku ko tole pišem, se nahajam v sončnem Chamonixu, ostali pa se dušijo v megli in smogu. Prav jim je, nevernikom!

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

Xabre - smrt za GeForce

SiS-ove nove kartice so bomba. Ampak, kaj hudiča ima to za opraviti s Konanom.

Dovolite nam, da vam predstavimo koncept "nevidne splovitve". To se zgodi takrat, ko podjetje izda nek inovativen in zanimiv izdelek, ki namerava konkurirati velikim fantom, pa tega ne pospremijo z godbo na pihala oziroma ne priredijo proslave Microsoftovega kalibra.

Za primer vzemimo Silicon Integrated Systemsov (SiS) grafični čip Xabre. Medtem ko ATi in nVidia igrata precej grobo igro in drug drugega poskušata spraviti na drugi svet, je Xabre edini otrok, ki se guga na gugalnici in se želi igrati v peskovniku, pa ne zbere poguma, da bi druge fante povprašal za dovoljenje. O tej kartici se je šušljalo že pred splovitvijo, vendar o njem ni nihče želel uradno govoriti. Na Comdexu je bil lepo predstavljen, vendar ga je GeForce FX povsem zasenčil. Tako kot FX, ga moramo šele dobiti v kremplje. Običajno gre za slab znak, ko nas predstavniki za tisk ne prepričujejo, da bi komponento omenili v reviji, a kot pri vseh tihih otrocih, se pod navidezno mirno zunanjostjo skriva vihar.

Igra moči

Dobro, torej to ni pretendent za prestol grafičnih kartic, vendar je kartica, zahvaljujoč podpori DirectX 8.1, dovolj elastična, da se prilagodi vsaki vlogi – obenem pa naj bi ga DFI in ECS ponujala za manj kot 30 tisočakov, kar je vsekakor impresivno, še posebej zato, ker se lahko po zmogljivostih brez težav kosa z enako cenjenim Radeonom 9000. Izdelovalci lahko izbirajo med štirimi okusi – 80, 200, 400 in 600 – najmočnejša 600-ica pa ima 0,13-mikronski čip s taktom 300 MHz. Seveda se poraja vprašanje, zakaj bi se ukvarjali z drugimi modeli, če pa bo najmočnejša kartica stala manj kot 30 tisočakov?

Xabru je očitno namenjena slava, pa ne samo zato, ker v poimenovanjih premaga nVidio in ATi-ja – kar je velik uspeh. Namesto vertex senčnikov (ki so v tem primeru delno programski) smo dobili Vertexilizer; namesto piksel senčnikov imamo Pixelizer, nihče pa pravzaprav ne ve, kaj za vraga je sistem Frictionless Memory Control, zavoljo katerega se Newton verjetno obrača v grobu.

Grafična pustolovščina

Za to ceno bomo nedvomno dobili odlično kartico, a če se res želite nasmejati, si oglejte opis kartice na **www.xabre.com/about/index.html**. In če so strani, medtem ko to berete, že ukinili, je tukaj primerek tega kar zamujate: "500 let so vsemogočni demoni terorizirali svet človeške vizije... Sedaj pa se je pojavil skrivnostni vitez – Xabre. Razumel je človeško trpljenje pod tiranijo demonov... Med svojim križarskim pohodom je naletel tudi na tri svete kamne – Pixelizer Engine, Software Shader in Frictionless Memory Control, vsak pa je skrival izjemno moč..." Kartica je morda cenena, spletna stran pa je pravi dragulj.

www.xabre.com

Hladno delovanje

Transmeti je uspel veliki met.

Ob vsem viku in kriku okoli tabličnih PC-jev v zadnjih mesecih, smo skoraj pozabili omeniti, da bo en primerek, natančneje Compaq TC1000, opremljen s Transmetinim čipom Crusoe in ne z običajnim Intelovim Pentiumom. Crusoe, ki je cenen, porabi malo energije in se posledično manj greje, je tako idealen za tanke računalnike. Edina težava je v tem, da ni šlo za posebej hiter procesor. Vse to pa bi se lahko spremenilo s Transmetinim najnovejšim čipom. Delovno ime zanj je Astro, v neposrednem dvoboju pa naj bi premagal celo P4 s taktom 1,8 GHz – in to za dosti nižjo ceno. Sharp naj bi bil prvi izdelovalec, ki bo čip umestil v svojo serijo tankih notesnikov.

www.transmeta.com

Poceni prenosniki z dolgim baterijskim življenjem in visoko zmogljivostjo? To se ne bo zgodilo.

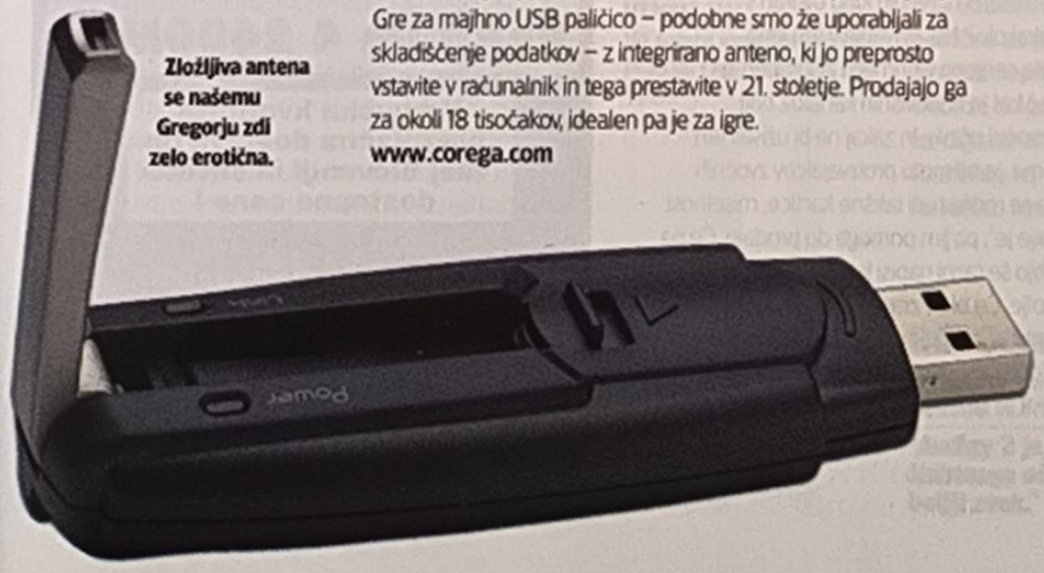
ŠIRŠI WI-FI

Na poti je še preprostejši način za brezžično povezovanje.

Nekatere stvari v življenju bi morale biti preproste in povezovanje dveh PC-jev spada v to kategorijo. Vendar pa večina od vas ve, da je dve napravi pripraviti do komunikacije izredno težavno opravilo. Wi-Fi, splošni standard za brezžične povezave, je vse skupaj močno poenostavil, vendar je za domačo uporabo predrag. Strokovnjaki pri Coregi pa so iznašli najboljšo rešitev 802.11b do sedaj. USB Stick 11 morda ni najbolj privlačna komponenta na svetu, je pa najboljša. Gre za majhno USB paličico – podobne smo že uporabljali za skladiščenje podatkov – z integrirano anteno, ki jo preprosto vstavite v računalnik in tega prestavite v 21. stoletje. Prodajajo ga za okoli 18 tisočakov, idealen pa je za igre.

www.corega.com

Zložljiva antena se našemu Gregorju zdi zelo erotična.



na obzorju

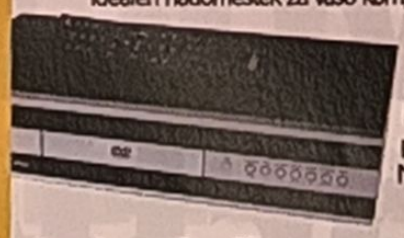
Kul oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin pri nas.

KiSS DP-450

Pribl. 100.000 SIT

www.kiss-technology.com

KaZaA hura, KaZaA hura... Če se ne želite zadolžiti za drugi ali tretji računalnik, ki bi stal ob TV-ju in predvajal filme DivX in WMA – saj ne, da bi kakšnega imeli – vam KiSS ponuja idealen nadomestek za vašo komponento DVD. Ne samo, da zna prebirati doma narejene CD-je in DVD-je, temveč podpira tudi formata MPEG4 in DivX.



Archos Ondio

Pribl. 62.000 SIT

www.archos.com

Predvajalniki MP3 so se iz modne muhe prelevili v čisto uporabno in vsem dostopno komponento. Vedno inovativni Archos, ki se ga po novem dobi tudi pri nas, je izdelal Ondio, miniaturni predvajalnik MP3 s 128 Mb skladiščnega prostora, vgrajenim mikrofonom in LCD zaslonom. Le kam stlačijo vse to?

Eizo P5072

Bo potrjeno www.aac.avnet.com

Čeprav nam pri Eizu še niso potrdili cene tegale gigantskega plazmatskega zaslona, pa verno, da bo veliko bolj smiselna kot pri konkurenčni ponudbi. Seveda ne bo trajalo dolgo, ko boste ugotovili, ali se vam nakup velikana izplača, kajti menda ga bomo v naslednji številki že obesili na steno naše pisarne.

DDR400

Različno

www.buffalo-technology.com

Verjemite nam, da smo nadlegovali vse zastopnike, a stvar je težje dobiti kot žabo z zobmi. No, v *PC Formatovih* ječah se skriva kar nekaj plošč DDR400, ki čakajo, da jih položimo na naše mučilne naprave, vendar nam še ni nihče priskrbel primernega pomnilnika. Menda nas bodo rešili pri Buffalu in nam odstopili par čipov.

GeForce FX

Pribl. 125.000 SIT

www.nvidia.com

Kljub obljubam, da bomo lahko kartico testirali že ta mesec, pa tegale grafičnega žrebca še ni bilo na spregled. Če drugega ne, vam ponujamo novico, da se bo prva kartica imenovala GeForce FX 5800.

PCFormat
Supertest

Zvočne kartice od
3.500 SIT do
65.760 SIT

Zvočne kartice

Leto je naokoli in čas je, da pogledamo, kaj nam je novega prinesel napredek in razvoj v računalništvu. Na mnogo področjih računalništva se bleščijo novitete, tako da tudi področje zvočnih kartic ni ostalo v zadregi. Brali boste supertest zvočnih kartic 5.1, 6.1 in 7.1. Piše **Andrej Potočnik**.

Prostorski zvok ni muha enodnevnica. Čeprav se v trgovinah še vedno proda največ navadnih stereo zvočnikov, bo vsak igralec, ki da vsaj nekaj na opremljenost njegovega igralnega kotička, posegel po prostorskem zvoku. Toda prostorski zvok je zelo široko pojmovanje. Zaradi tega je spodnja meja kartic vsaj podpora zvoku 5.1. Kaj številke pomenijo, boste prebrali v okvirju, v tem trenutku zadostuje podatek, da je ozvočenje sestavljeno iz šestih zvočnikov.

Kje pride zvok 5.1 ali več sploh do izraza? Sistem takšnega ozvočenja so udomačile kino dvorane, njihov vpliv pa se preko filmov DVD nezadržno širi tudi v računalništvo. Toda uživanje v prostorskem zvoku ob gledanju *Gospodarja Prstanov* ni početje, ki bi bilo rezervirano samo za filmsko področje. Ne, podporo jasno definiranemu prostorskemu zvoku so izrekle tudi igre. Najprej bolj sramežljivo, sedaj pa čedalje bolj odločno in le redko najdemo naslov, ki takšnega zvoka ne podpira. Torej potreba po prostorskem zvoku torej obstaja. Kako pa jo potešimo? Preprosto, z nakupom ozvočenja, in seveda zvočne kartice. O ozvočenju kdaj drugič, zvočne kartice pa imamo na pladnju danes.

Ali ni vsaka zvočna kartica dovolj dobra za prostorski zvok? Še zdaleč ne. Večina kartic, ki brenčijo po vaših računalnikih, je narejenih na zelo preprost način. Imajo izhod za prednji par stereo zvočnikov ter izhod za zadnji par prav tako stereo zvočnikov. Aha, dva takšna izhoda in kartica že ima odliko prostorskega zvoka. Pravzaprav je to res, toda danes želimo več. Nove kartice, ki se odlikujejo po podpori zvoku 5.1, imajo dodan vsaj še tretji izhod, ki preostala zvočnika (center in nizkotonec) prepriča, kako naj trobita. Toda, izhodi niso vse. Tudi glavni procesor na zvočni kartici mora vedeti in znati predvajati etude tako, kot veli slišati uporabnik. Kako to naredi, je spet tema okvirja, važno je, da mu uspeva. Bolj ali manj.

Kaj pa potem 6.1 in 7.1? Če nam zvok 5.1 povsem ustreza, zakaj nam ponujajo več? Se še spomnite malo prej omenjenih kino dvoran s pokovko in kokakolo? No, uživanje v teh kino dvoranah je sila cenjeno v primeru zelo dobrega ozvočenja. Več kot je neodvisnih kanalov, bolj učinkoviti so zvočni učinki. In zakaj ne bi uživali teh sadov tudi doma, je bil moto proizvajalcev zvočnih kartic. Tako so se rodile tudi takšne kartice, miselnost "več kot je, bolje je", pa jim pomaga do prodaje. Če pa se zraven svetijo še razni napisi kot so DD, DTS, THX... pa še toliko bolje. Če bi še zraven kartice ponudili vakuumsko pakirano vrečko pokovke, pijačo in liziko, bi znala pasti obiskanost kino dvoran. Kajti potem bi v kino odšli le tisti, ki se v temi radi stiskajo... **PCF**

SOUNDBLASTER AUDIGY PLAYER
26.990 SIT

SOUNDBLASTER AUDIGY 2
39.440 SIT

SOUNDBLASTER AUDIGY 2 PLATINUM
65.760 SIT

GENIUS SOUND MAKER 5.1
4.390 SIT

HERCULES DIGIFIRE 7.1
19.680 SIT

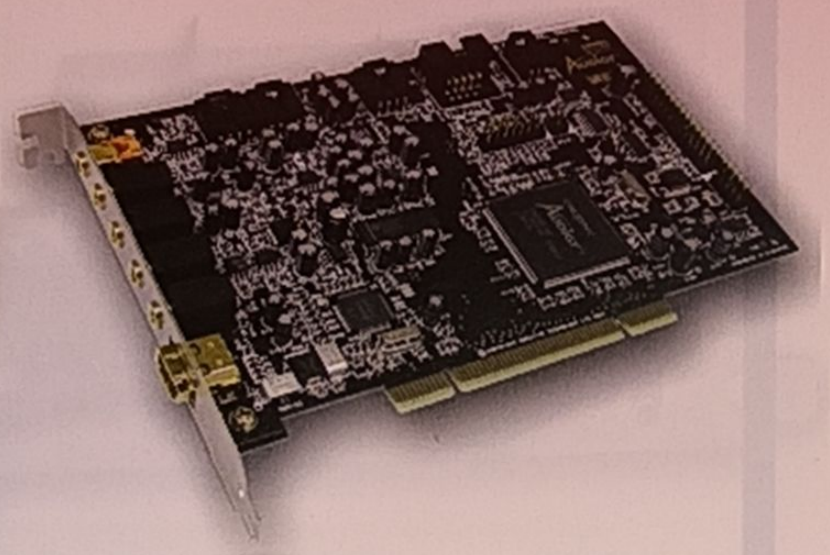
HERCULES GAME THEATER 7.1
28.800 SIT

HERCULES FORTISSIMO III 7.1
15.960 SIT

SWEEX SOUNDCARD 5.1
3.500 SIT

TERRATEC AUREON FUN 5.1
9.840 SIT

TERRATEC AUREON SPACE 7.1
37.800 SIT



SOUNDBLASTER AUDIGY

26.990 SIT Creative

Kot naslednik zelo uspešne serije zvočnih kartic Live!, se Audigy vseeno ni toliko uveljavil, kot so pri Creativu želeli. Predvsem ga je tepla visoka cena, ki je mnoge kupce usmerila na druge naslove. Toda, ne glede na prodajanost, je to kartica, ki vas razvaja in mnogo ponuja. Še vedno se Creativu obrestuje nakup znanega podjetja E-MU, saj je zvočni procesor na kartici dodobra razvit potomec zvočnih procesorjev tega uspešnega podjetja, ime pa mu je EMU10K2, nekateri pa ga ljubkovalno imenujejo tudi EMU12K. Da, zelo podobno kot procesorji na karticah Live!, le-ti so namreč imenujejo EMU10K1. Friziranje procesorjev bo očitno v navadi tudi pri zvočnih karticah, prav tako igranje s čudnimi imeni, očitno pa ni več daleč čas, ko bo procesor potreboval rodovnik z vsaj petimi šampioni preden bo primeren za uporabo.

Audigy Player je ime testnega primerku, kar nam pove, da gre za najbolj osnovno različico v škatli. Cenejši so le OEM izdelki, kjer pa je tudi kvaliteta nižja. Njegova podpora standardom predvajanja računalniške glasbe je zelo obsežna. Podpira namreč Creativove knjižnice EAX 1.0 in 2.0, uvaja novo knjižnico EAX Advanced HD, od ostalih standardov pa A3D 1.0. Advanced HD je pravzaprav logična nadgradnja knjižnic EAX, slišimo pa jo predvsem v igrah. Tam so zvočni učinki osupljivo dobri, tako da je kartica kmalu po prihodu na trg podpisala ekskluzivno pogodbo z mojim računalom. 5.1 podpora zvoku je seveda jasna, kartica pa seveda zmore odkodirati Dolby Digital. Priklopna mesta na zadnji strani kartice so v vseh škatelnih različicah pozlačena, najdemo pa izhode za vseh šest zvočnikov, poleg tega pa še vhoda za mikrofon ter line-in. Tam prav tako domuje vhod FireWire, kar naredi kartico še bolj mamljivo. Zraven dobite še nepogrešljivi vhod MIDI/game, ki pa se nahaja na ločenem kablu.

→Podrobnosti

Procesor Audigy EMU10K1
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A.HD, A3D 1.0, DS3D
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz. digital
Vhodi line in, mic in, game/MIDI
Globina snemanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 24-bit/96 kHz
Dodatno nič
Programska oprema Cel kup Creativovih programov, *Giants: Citizen Kabuto*
Audio Winbench 99 DS 6.22
DS3D 8.4
UT2003 174.1
Na spletu www.creative.com
Prodaja Chip d.o.o. (03) 712 12 00

PCFOcena

↗ Visoka kvaliteta izdelave, EAX Advanced HD
↙ Goniliniki občasno nagajajo

"Audigy ostaja kvalitetna kartica, nad katero so navdušeni predvsem igralci."

82%

SOUNDBLASTER AUDIGY 2

39.440 SIT Creative

Ste mislili, da se bo pri seriji Audigy ustavila pravljica o Creativovem uspehu? Še zdaleč ne, dragi moji, saj imajo hordo denarja, ki ustvarja še več denarja. Kako jim to uspeva? Poglejmo.

Audigy 2 je zvočna kartica, ki vas ponese na nove nivoje uživanja pri predvajanju glasbe. Vsaj tako veli proizvajalec, moja ušesa pa so bila do teh izjav bolj skeptična, kot ne. Zvočni procesor na kartici je modificirana različica EMU10K2. Modifikacija se pozna predvsem v tem, da zmore snemati in predvajati v 24-bitni tehniki pri 192 kHz. Kako čist je ta zvok, ve le malo ljudi, saj ga običajno uho ne zna razlikovati od dosti slabšega, kot je na primer 24 bit/96 kHz. Ja, to bo. Roko na sosedina kolena, najsi smo še tako pazljivo poslušali, razlike nismo slišali. Pokazala se je šele pri snemanju, pa še tam je do izraza prišlo izjemno nizko razmerje med signalom in šumom.

Zakaj potem plačati tolikšne denarce? Najprej so vrgli zelence v smeri Lucasa, saj ima kartica uraden pečat THX. Audigy 2 seveda podpira Creativove knjižnice EAX 1.0, 2.0 in Advanced HD, ter A3D 1.0. Vendar je predhodnik znal vse to, zatorej so se pri Creativu odločili podpreti standard Dolby Digital EX, torej zvok 6.1. Če se še spominjate, sem prej omenil predelan procesor predhodnika. No, ena izmed sprememb je omogočila prav dodaten zvočni kanal. Na zadnji strani kartice počiva podobna serija lukenj, kot pri predhodniku. Končno pa so odpravili neprijetnost, ki se pri Creativovih karticah 5.1 vleče že dolgo časa: ločili so namreč izhod za center/bas ter digitalni izhod za priklop zvočnih sistemov DD. Razdelitev na vsakemu svoj izhod naredi priklop naprav na kartico mnogo bolj eleganten.

→Podrobnosti

Procesor Audigy EMU10K2
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A.HD, A3D 1.0, DS3D
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz. digital
Vhodi line in, mic in, game/MIDI
Globina snemanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 24-bit/96 kHz (5.1), 24-bit/192 kHz (stereo)
Dodatno nič
Programska oprema Cel kup Creativovih programov, *Soldier of Fortune 2, Hitman 2*
Audio Winbench 99 DS 6.73
DS3D 7.1
UT2003 174.7
Na spletu www.creative.com
Prodaja Eventus (01) 200 35 00

PCFOcena

↗ Čistost predvajanja je zgledna, ločen digitalni izhod
↙ Manjka 7.1?

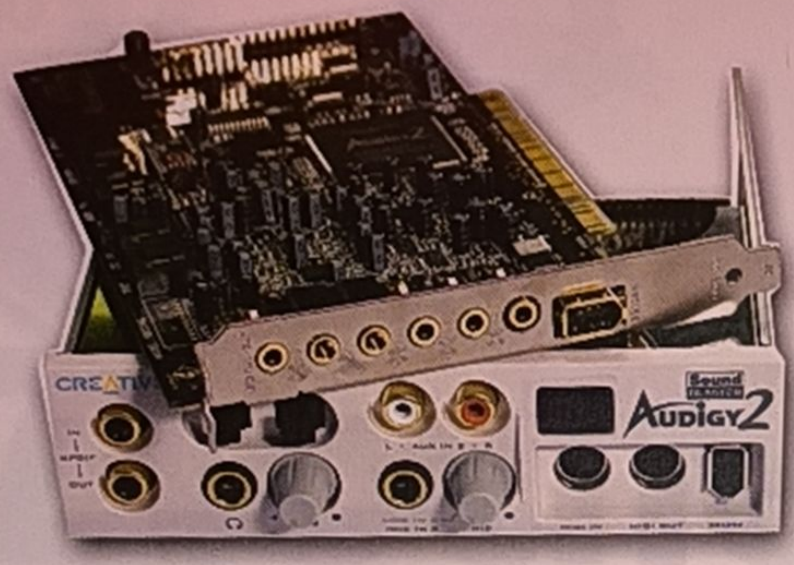
"Audigy 2 je dostojen naslednik žlahtnega očeta, ki ponuja še boljši zvok."

84%

corega

DOBER NAKUP PCFormat Februar 2003

Najzgodnejši fotoaparati so znani pod imenom "camera obscura", za izdelavo trajnih slik pa sta jih priredila Francoza Joseph Nicéphore Niepce in Louis-Jacques-Mandé Daguerre v dvajsetih in tridesetih letih 19. stol.



SOUNDBLASTER AUDIGY 2 PLATINUM

65.760 SIT Creative

Za polno dojemanje te kartice najprej še enkrat preberite prejšnji opis njene skromnejše sestrice. Ko ste to naredili, berite od tu dalje.

Creative Audigy 2 Platinum je nadgradnja osnovne kartice Audigy 2 z vgradno enoto Audigy 2. No, enota se je prvič prikazala uvedbo modela Live! Platinum in je takoj požela velik uspeh. Odslej se vse izvedenke Creativovih kartic Platinum ponašajo s svojo enoto. Kaj torej najdemo na enoti Audigy 2? Vrsto priključkov, kot so: vhod in izhod S/PDIF, optični vhod in izhod, dodaten vhod za mikrofon, dodaten izhod za slušalke, pomožni vhod Aux2, vhod in izhod MIDI-din, ter priključno mesto za naprave FireWire. Prav tako najdemo temen kvadratek, ki naznanja, da enoti pripada tudi daljinsko krmiljenje. Resnično je priložen tudi krmilnik, ki poseduje celo množico gumbov, ob kateri bi postalo nerodno tudi kateremu od televizijskih sprejemnikov. Ni ga čez udobje.

Toda, ime Platinum ne pomeni samo enote. Le-ta je odlična, toda sama po sebi ne opravičuje tolikšne razlike v ceni. Zato so pri Creativu v škalo zapakirali še množico programske opreme. Od iger sta tu *Soldier of Fortune 2: Double Helix in Hitman 2: Silent Assassin*. Obe igri sta dodatno opremljeni z zvočnimi učinki EAX Advanced HD in razlika je precej očitna. Nadalje imamo še resno programsko opremo: Steinbergov *Cubasis VST, Traktor DJ CE in* Uleadov *Videostudio 5 SE*. Dovolj programja, da po nekaj mesecih intenzivne uporabe konkurirate Mobyu. Fizična povezava med kartico in enoto poteka po kablu, ki je podoben tistim, ki jih uporabljamo za priklop trdih diskov. Creative bi lahko uporabil okrogle kable, bi zavzamejo mnogo manj prostora. Mogoče pa to hranijo za Audigy 3.

→Podrobnosti

Procesor Audigy EMU10K2
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A.HD, A3D 1.0, DS3D
Izhodi stereo spredaj in zadaj, center oz. digital, S/PDIF, optični, MIDI DIN
Vhodi line in, 2x mic in, game/MIDI, S/PDIF, optični, aux in, MIDI DIN, firewire
Globina snemanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 24-bit/96 kHz (5.1), 24-bit/192 kHz (stereo)
Dodatno Enota Audigy 2
Programska oprema Cel kup Creativovih programov, *Cubasis VST, Traktor DJ CE, Videostudio 5 SE, Soldier of Fortune 2, Hitman 2*
Audio Winbench 99 DS 6.73
DS3D 7.1
UT2003 174.7
Na spletu www.creative.com
Prodaja Eventus (01) 200 35 00

PCFOcena

↗Res odlična kartica, ki navduši v vseh pogledih
↙Za takšno ceno bi morali dobiti okrogle kable

"Creative je moral nekje nadoknaditi denar za THX licenco."

86%

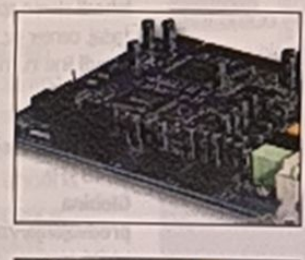
Kako smo testirali

Vedeti morate, kje in kako se vse to dogaja.

Predlagam ekskurzijo na uredništvo revije *PCF*. Če pa že želite vedeti, kako se je odrezala katera izmed kartic, potem berite dalje. Globoko v podzemlju posedujemo dva ločena laboratorija, v katerih poteka nemoteno testiranje. Za zvočno podlago so seveda poskrbele zvočne kartice, priklopili pa smo jih na ojačevalnik 7.1 nekega znanega podjetja, za katerega ne bomo delali reklame. PC, ki je poganjal zadevo je bil primerno utišan, saj je vsakršen šum pomenil motenje testiranja. Testno orodje kvalitete zvoka pa so bila kar naša ušesa. Za graf je ponovno služil *Audio Winbench 99*, za merjenje hitrosti v igri pa *Unreal Tournament 2003*. Računalo je bil P4 2,67 GHz s 512 Mb pomnilnika in R9700PRO. Howgh!

Kaj iskati

Na kaj se morate ozirati pri nakupu.



Zvočni procesor

Še vedno jedro generiranja zvoka. Šibak procesor pomeni veliko obremenitev glavnega procesorja in obratno. Toda gola moč ni vse. Pomembno je tudi razmerje med signalom in šumom, za katerega je v veliki meri zadolžen procesor.

Priključki

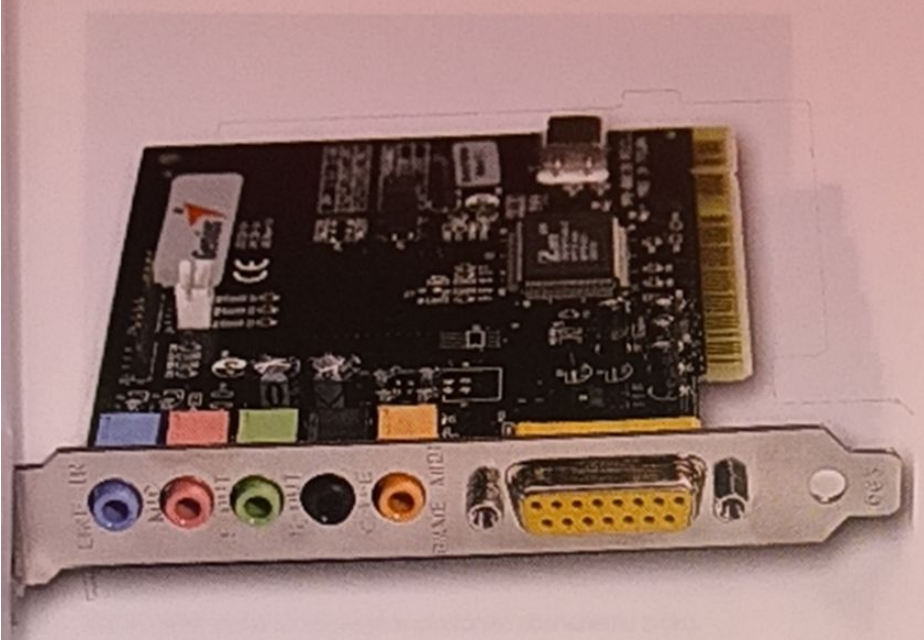
So mamljiva past za odštevanje denarcev. Pred nakupom skrbno pomislite, kaj boste pravzaprav delali z zvočno kartico. Če boste obdelovali zvok in ga snemali na minidisk, boste potrebovali optični vhod in izhod.

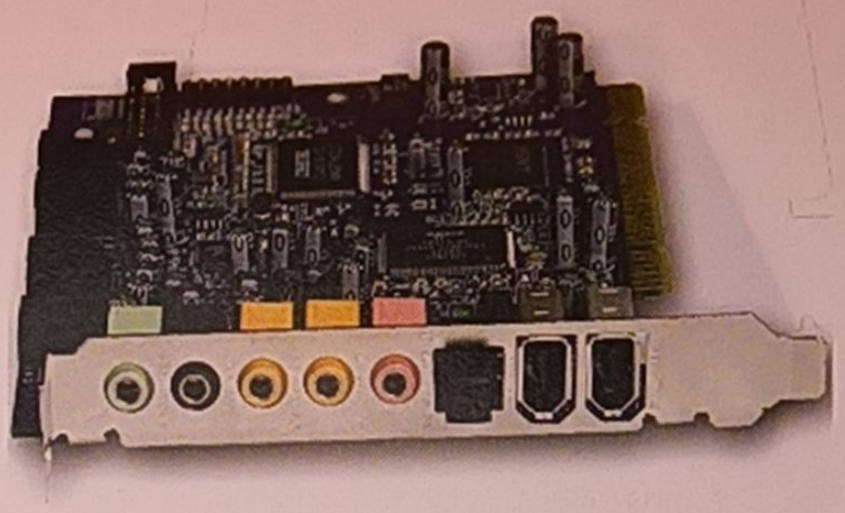
Dodatki

Dodatki prihajajo v obliki dodatne opreme, ki vam maha iz škatle. Razne slušalke, pretvorniki, pozlačeni kabli, majice, kape in podobno nikoli ne škodi.

Programska oprema

Brez programske opreme prihajajo le redke zvočne kartice. Že povprečne kartice premorejo vsaj program za poganjanje filmov DVD, najboljši modeli pa imajo dolge liste programja. Tudi igre niso odveč.





GENIUS SOUND MAKER 5.1

4.390 SIT Genius

Le kakšen bi bil ta supertest, če bi ne imeli Geniusovi fantje in dekleta česa pokazati? Potrebno je priznati, da so vztrajni kot hudič. Marsikatero podjetje je že zdavnaj obupalo, Genius pa se vneto oklepa svoje tržne politike, ki je verjetno: ceneje kot je, lažje ljudje kupijo. Toda, če je poceni, še ne pomeni, da je zanič.

Sound Maker 5.1 je zvočna kartica, na kateri domuje zvočni procesor CMI 8738, podjetja C-Media. Če se zamišljeno praskate in se vam ime zdi znano, potem naj vam brž razkrijem, čemu tako. Ta čip je namreč eden najpogosteje uporabljanih zvočnih čipov na osnovnih ploščah. Torej, če imate takšno osnovno ploščo, potem nakup takšne kartice ni smiseln. Kdo pa bo potem segel po takšni kartici? Vsi tisti ljudje, ki si želijo imeti zvok 5.1, a ne premorejo dovolj denarja, da bi si kupili katero izmed dražjih kartic.

Zvočni procesor se od zadnjega supertesta ni spremenil kaj dosti. Še vedno podpira knjižnici EAX 1.0, 2.0 in A3D. O digitalnem izhodu ni duha ne sluha, na kartici najdemo le standardne izhode za predniji in zadniji par ter bas/center, med vhode pa se zapišeta vhod za mikrofon in zunanji vir zvoka. Prav tako gnečo dela izhod za igralno palico ali MIDI. Vse to smo že videli in do tu se kartica ne razlikuje od gore podobnih primerkov.

Ampak Genius je le podjetje genijev. Na kartico so vgradili posebnost. Standardno je namreč izhod za center/bas isti kabel, po katerem potujeta dva različna signala. Od zvočnikov je odvisno, kako bosta ta signala predvajana. Genius pa omogoča, da lahko prioriteto signala tudi obrnete (ponavadi je prioriteten signal za center, občasno pa srečamo tudi obratno izvedbo zvočnikov).

→Podrobnosti

Procesor C-Media CMI 8738
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, DS3D
Izhodi sprednji in zadnji stereo, center/bas
Vhodi line in, mic, game/MIDI
Globina snemanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Dodatno nič
Programska oprema nič
Audio Winbench 99 DS 10.7
DS3D 14.1
UT2003 169,4
Na spletu www.geniusnet.com.tw
Prodaja Bofex d.o.o. (01) 586 25 00

PCFOcena

↗ Preprosta, cenena kartica
↙ Ne ponuja praktično ničesar

"Genius je podjetje, ki stavi na mamljivo ceno."

67 %

HERCULES DIGIFIRE 7.1

19.680 SIT Hercules

Prisežem, vsak dan se strahoma zbudim v pričakovanju, da me bo doletel kak nov standard v računalništvu. Resnično ne manjka dosti do sistemov 15.1, gledano z vidika hitrosti razvoja do sedaj.

Sisterna 7.1 si torej želite, in Hercules vam bo ustregel. Verjetno bodo proizvajalci zvočnih kartic kmalu začeli pritiskati na izdelovalce ohišij, da bodo le-ti naredili ohišja bolj široka in na ta način omogočili višje kartice, na katere bo šlo še več priključkov. Kajti če pogledate Digifire z zadnje strani, vas bo spreletel srh, saj kartica z vsemi priključnimi mesti izgleda kot španska topnjača iz sedemnajstega stoletja. Kaj se torej tam sploh blešči? Kot prvo so štirje izhodi za zvočnike, dodani pa so še kombinirani vhod za mikrofon ali zunanji vir zvoka, digitalni optični izhod ter dva vhoda FireWire. Groza!

Na kartici domuje Cirrus Logicov zvočni procesor Sound Fusion 4624, ki prav tako ni najnovejša iznajdba. Za trenutek poškilimo v lanski supertest, da, procesor najdemo na modelu Fortissimo II. Procesor torej poznamo, saj ima dokaj nizko stopnjo obremenjenosti procesorja odlikuje pa ga tudi široka paleta podprtih knjižnic: EAX 1.0 in 2.0, A3D 1.0, zmore pa tudi proizvesti zvok Dolby Digital ter Dolby Digital EX. Kako deluje sistem 7.1, boste morali pogledati v okvir, za sedaj zadostuje vedeti, da je to zelo fina zadeva.

Žal pa zvočni procesor precej upade pri uporabi v bolj resnih vodah, saj ne ponuja dovolj visoke kvalitete snemanja ali predvajanja, pa tudi razmere med zvokom in šumom je slabo. Ob uporabi močnejšega procesorja bi kartica postala zanimiva tudi bolj resnim uporabnikom, tako pa bo ostala namenjena normalnim uporabnikom, ki si želijo zvoka 7.1.

→Podrobnosti

Procesor CL Sound Fusion 4624
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, DS3D
Izhodi sprednji in zadnji stereo, center/bas, zadnji center-stereo, optični
Vhodi mic/line in, 2x firewire
Globina snemanja/vzorčenje 18-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 20-bit/48 kHz
Dodatno nič
Programska oprema *PowerDVD EX*
Audio Winbench 99 DS 5.2
DS3D 9.3
UT2003 170.3
Na spletu www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o. (01) 589 62 00

PCFOcena

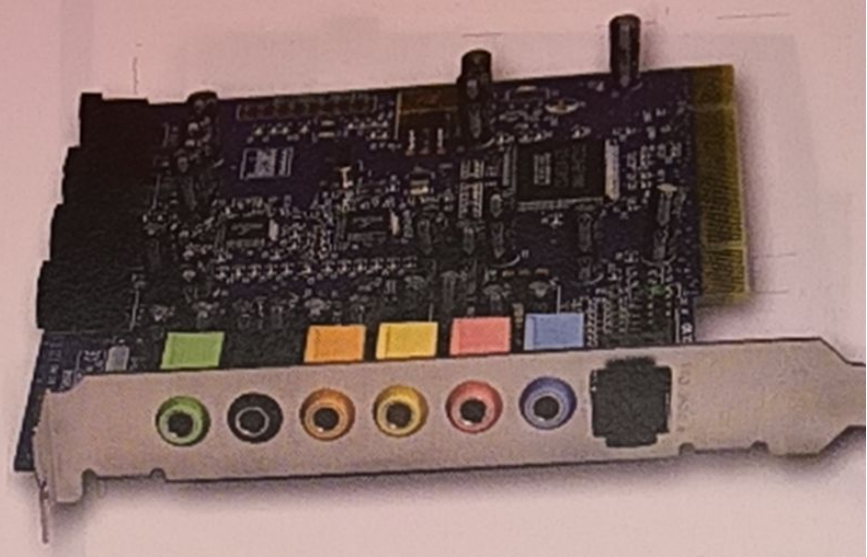
↗ Mnogo priključnih mest.
↙ Lahko bi uporabili novejši procesor

"Hercules stavi na karto 7.1, Digifire pa ta zvok dostojno proizvaja."

80 %

corega

Fotografija je metoda snemanja slike predmeta s pomočjo svetlobe ali radiacije na občutljiv material.



HERCULES GAME THEATER 7.1

28.800 SIT Hercules

Se spominjate predhodnika tega kompleta za generiranje zvoka, Game Theatra 6.1? No, vedite, da se od takrat z prehodom na 7.1 ni kaj dosti spremenilo. Še vedno je sistem izjemno lep, kar pomeni, da so oblikovalci spet dobili nagrado v obliki dobrega plačila, mi pa novo, lepo zvočno kartico.

Pravzaprav izraz zvočna kartica ni najbolj pravilen, zato kompletu pristoji tudi ime Game Theater. Kartica, ki jo vgradite v računalnik, ni nič posebnega. Nasprotno, kartica je ena najbolj ubornih na testu. Vse kar na njej najdete, je zvočni procesor, ki je še vedno Cirrus Logicov Sound Fusion 4624. Na zadnji strani sameva velikansko priključno mesto za zunanjo enoto ter mali aux in. Vse ostale vhode ter izhode najdemo na zunanji enoti. Tu pa najdemo vse tisto, kar potrebujemo v igralnem prostoru.

Enota sama je pravzaprav preprosta izpeljanka iz modela 6.1, saj, kot lahko preberete v okviru, je razlika v priklopu resnično majhna. Na zadnji strani so tako izhodi za šest zvočnikov, dva vhoda USB, vhod ter izhod MIDI-din, na digitalnem področju pa imamo koaksialni vhod in izhod ter optični vhod in izhod. Na sprednji strani pa lahko priklopimo zunanjo enoto preko koaksialnega vhoda, imamo tudi izhod za slušalke, vhod za mikrofon, še dva vhoda USB ter izhod za igralno palico. Pisana paleta, ni kaj, toda, konkurenca ponuja še več, saj pri takšnem sistemu pogrešamo vhode FireWire, prav tako pa bi lahko USB vhode nadgradili v različico 2.0. Tako pa ostaja grenak priokus varčevanja. Našteli ste torej izhode za šest zvočnikov, sistem pa je 7.1? Seveda, zadnji par zvočnikov priklopite na sprednji strani, točno tam, kjer je izhod za slušalke. Nerodna rešitev, ni kaj.

→Podrobnosti

Procesor CL Sound Fusion 4624
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, DS3D
Izhodi sprednji in zadnji stereo, center/bas, zadnji center-stereo, optični, S/PDIF, optični, MIDI-din, 4x USB
Vhodi mic, line in, S/PDIF, optični, MIDI-din
Globina snemanja/vzorčenje 18-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 20-bit/48 kHz
Dodatno zunanja enota za priklop
Programska oprema *PowerDVD EX, Musicmatch Jukebox*
Audio Winbench 99 DS 8.2
DS3D 8.3
UT2003 172.3
Na spletu www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o. (01) 589 61 00

PCFOcena

↗Lepa oblika, pohvalni dodatni USB vhodi
↙Nenavadno priklapljanje zadnjih zvočnikov

"Game Theater 7.1 je procesorsko gledano korak nazaj v primerjavi z predhodnikom."

78 %

HERCULES FORTISSIMO III 7.1

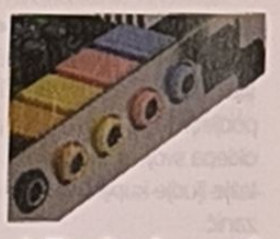
15.960 SIT Hercules

Na prvi pogled je Fortissimo III zelo podoben izvedenki Digifire. Šele podrobnejši pregled nam razkrije, da je to cenejša in ubornejša izvedba, ki pa ima cenovno prednost.

Kartica je seveda zgrajena okoli istega procesorja, to je Cirrus Logicov Sound Fusion 4624, o katerem smo zapisali povsem dovolj za to leto. Zakaj bi se potem odločili za nakup Fortissima III?

V kompletu ni neke hude ponudbe, ki bi osramotila konkurenco. Žal je vse, kar se splača omeniti od programske opreme Cyberlinkov *PowerDVD EX*, ki zna predvajati filme DVD in generirati zvok Dolby Digital EX. Sicer je prehod od predhodnika, Fortissima II, občuten, toda komplet ponuja resnično samo osnovo. Na zadnji strani kartice tako najdemo štiri izhode za zvočnike, vhoda za mikrofon in zunanji vir zvoka ter digitalni optični izhod. Žal je pogrešan koaksialni digitalni izhod, saj imajo vsi 5.1 zvočniški sistemi tak vhod, medtem ko le redki posedujejo optičnega.

Kvaliteta izdelave je solidna, dovolj dodelani so tudi gonilniki, ki ne povzročajo velike porabe procesorskega časa. Zaokroženo gledano je Fortissimo III 7.1 dobra kartica, ki pa po ničemer ne izstopa. Pravzaprav bi, če bi jo odstranili iz testa, to le redki opazili. Ji pa predvsem v prid maha cena, ki jo naredi za najcenejšo 7.1 kartico na testu. Nenazadnje tudi to nekaj velja, čeprav hudo sumim, da bodo ljudje, ki premorejo dovolj denarja za zvočniški sistem 7.1, kupili najcenejšo kartico, saj se bodo najverjetneje obrnili na zmogljivejšo Digifire. Če pa si želite solidne kartice, je Fortissimo III 7.1 prava stvar za vas.



→Podrobnosti

Procesor C-Media CMI 8738
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, DS3D
Izhodi sprednji in zadnji stereo, center/bas, zadnji center-stereo, optični
Vhodi line in, mic, game/MIDI
Globina snemanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Dodatno nič
Programska oprema *PowerDVD XP*
Audio Winbench 99 DS 10.6
DS3D 14.0
UT2003 169,6
Na spletu www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o. (01) 589 61 00

PCFOcena

↗Dobri gonilniki, 7.1 zvok na ceneni kartici
↙Nič dodatkov, še vedno visoka obremenitev procesorja

"Fortissimo III 7.1 bo dokaj prodajana kartica, verjetno tudi zaradi imena."

75 %

corega

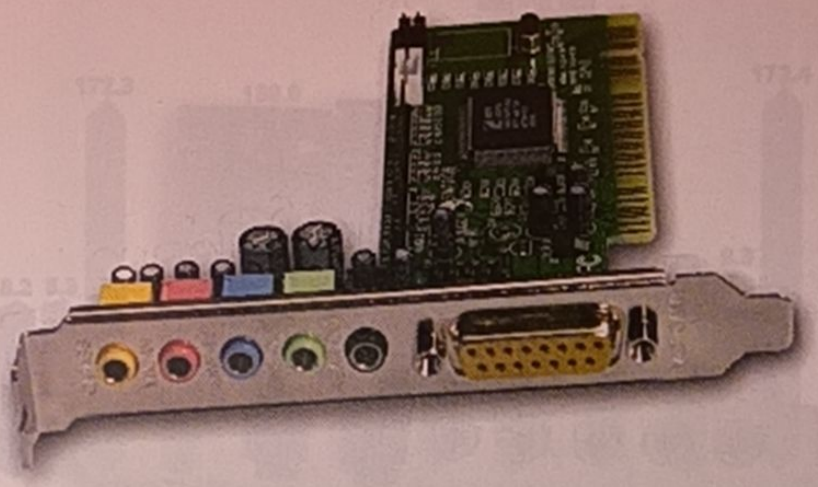
5.1, 6.1 in 7.1

Omnipotentne številčne oznake, ki jih razumejo samo možje v belih haljah? Z nami postanite vedež tudi vi.

Vse tri oblike zvoka so namenjene prostorsko obarvanemu zvoku. Vsakomur je lahko jasno, da prostorskost pričarajo s kombinacijami zvočnikov. 5.1 pomeni sistem šestih zvočnikov, sprednjega levega in desnega zvočnika, para zadnjih satelitov ter centra in nizkotonca. Na ta način imate govor ter glavnino zvočne slike pokrite z prednjim parom zvočnikov in centrom. Učinek prostora pričarata zadnja satelita, ki naj bi bila postavljena tako, da tvorita sama med sabo ter vsak z centrom kot 120 stopinj, oddaljenost pa naj bi bila ista kot od ostalih zvočnikov. Tak zapis sta na področje zvoka praktično hkrati prinesli dve podjetji. Prvo je podjetje Dolby s svojim Dolby Digitalom, drugo pa je podjetje DTS z svojim zapisom zvoka. Med njima ni dosti razlike, kvalitetnejši med njima pa je DTS, na račun svoje stopnje stiskanja zvoka. Vendar je Dolby Digital lažje razgradljiv in porabi manj procesorske moči. Kakor koli že, vsako od podjetij je predstavilo tudi nadgradnje sistemov 5.1, ki se, uganili ste praktično ne razlikujejo. Dolby imenuje svojo različico Dolby Digital EX, medtem ko DTS imenuje svojo DTS-ES. Oba sistema dodata še en dodaten zvočnik, to je t.i. surround center, oziroma zadnji center. Sistema sta nastala predvsem zaradi potreb kino dvoran, kjer je bila zvočna slika zelo siromašna predvsem zadaj, saj so sateliti namenjeni predvsem prostorskim učinkom, ne pa prenosu govora. No, center zadaj ta problem uspešno rešuje in govor v takšnem 6.1 sistemu prihaja tudi od zadaj. Sistem 7.1 pa loči zadnji center na dva stereo zvočnika, ki predvajata zvok še bolj natančno. Povedati je potrebno, da sta oba sistema, DD EX in DTS-ES, v resnici še vedno zapisa 5.1, le da se pri predvajanju na sistemu 5.1 dodatni zvočni del predvaja skozi levi in desni satelit, če pa je sistem 6.1 ali 7.1 potem aktivator skrit v zvočnih kanalih ojačevalcu dopove, da naj kanal predvaja skozi zadnji center ali zadnji par zvočnikov. Ideja postavitve je precej preprosta, saj sateliti služijo le določanju prostorskih učinkov in so po moči in oddaljenost med sabo enaki. Idealna postavitev pomeni razporeditev zvočnikov v obliki kroga okoli poslušalca. Ker pa je takšno postavitev moč narediti le za enega poslušalca, kino dvorane pa so kvadratne, pač uravnavajo ozvočenje z ustvarjanjem zakasnitev. S pravilnim preračunavanjem zakasnitev si lahko tudi s kvadratno postavitvijo zagotovite maksimalno uživanje ob poslušanju brez izgube zvočnih podatkov. Še pojasnitev zakaj vsi sistemi delujejo po principu x.1. Namreč tistih 0.1 predstavlja nizkotonec, takšno ime pa si zasluži samo zaradi tega, ker predvaja resnično majhen del zvočne slike, ponavadi nekje med 20 in 2000 Hz. Ker so to zelo nizke frekvence, ki jih človeško uho zaznava brezdimenzionalno (slišimo jih, toda ne znamo določiti, od kod prihajajo), razpon pa zelo majhen, so si nizkotonci prislužili status desetinke zvočnika.

Računalniške zahteve

Takole veselo beremo o podatkih kot so 24-bitno snemanje/predvajanje pri 192/96-kHz vzorčenju. Toda, nihče razen PCF vam ne pove, kaj za to sploh potrebujete. Zahteve namreč niso le strojne (npr. Audigy 2), ampak tudi programske. Če želite imeti osemkanalno predvajanje zvoka (7.1), potrebujete vsaj Windows XP. Če pa želite poslušati 192-kHz vzorčenje, potem boste potrebovali Windows XP s Service pack 1. Torej, če želite iz svoje kartice potegniti največ, boste morali poseči po Windows XP.



SWEEX SOUNDCARD 5.1

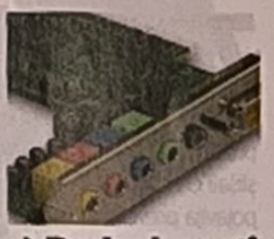
3.500 SIT Sweex

Sovražim Smrkce! Poleg teh majhnih, odurno ljubkih bitjec sovražim tudi majhne zvočne kartice. Resnično, še ničesar dobrega ni prišlo iz tako malih naprav. Z otožnim smrkanjem se spomnim Creativovega AWE32. To je bila kartica z velikim K. Ne pa kartica, ki je velika, torej, mala, kot se le da. Resnično, fantje in dekleta pri Sweexu so se močno potrudili, da resnično ne bi pustili kvadratnega milimetra prostora odveč.

Sweex je sodobno podjetje, ki ima vodstvo in načrtovanje na Nizozemskem, medtem ko so izdelovalne plantaže jasno na Kitajskem. Jedci riža dominirajo in s svojimi nizkimi stroški proizvodnje diktirajo tempo, zaradi česar imamo tako zanimivo strukturo podjetja.

Dovolj o podjetju, recimo nekaj konkretnega o kartici. To, da je majhna, ste po mojem uvodnem nerganju najverjetneje že ugotovili, toda, če vas je kruto življenje obdarilo s slepoto in berete to besedilo v Braillu, potem potegnite prst med zadnjimi štirimi velikimi začetnicami. No, sedaj vsi veste kako velika je kartica.

Na njej počiva procesor CMI 8738, ki ga še vedno proizvaja C-Media. Zvočni procesor še vedno odjema zajetne količine procesorske naklonjenosti, še vedno pa omogoča predvajanje zvoka 5.1. Na kakšni ravni, je pa drugo vprašanje. Na zadnji strani najdemo klasični razpored izhodov, torej izhod za sprednje ter zadnje zvočnike in center/bas. Ker ostaja še nekaj prostora neizkoriščenega, najdemo še vhoda za mikrofon in zunanji vir zvoka, ter mesto za priklop igralne palice. To je tudi vse, kar dobite ob nakupu, saj ni priloženega dodatnega programja za predvajanje DVD-jev ali česa podobnega. So pa navodila za uporabo napisana v mnogo jezikih, med katerimi, zanimivo ni slovenščine, je pa hrvaščina. Kakorkoli že, malo denarja, malo muzike.



→Podrobnosti

Procesor C-Media CMI 8738
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, DS3D
Izhodi sprednji in zadnji stereo, center/bas
Vhodi line in, mic, game/MIDI
Globina snemanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Dodatno nič
Programska oprema nič
Audio Winbench 99 DS 10.7
DS3D 14.2
UT2003 169,4
Na spletu www.sweex.com
Prodaja Power Plus (01) 511 27 27

PCFOcena

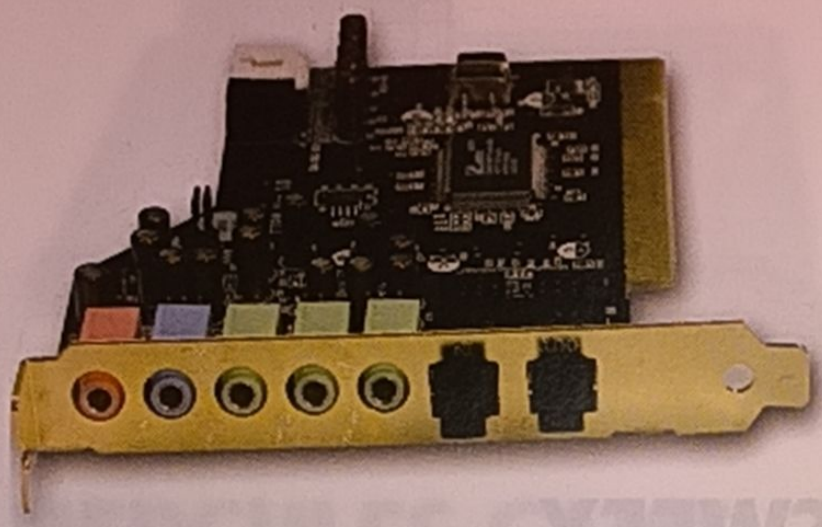
↗ Navodila v mnogo jezikih
↙ Vse ostalo?

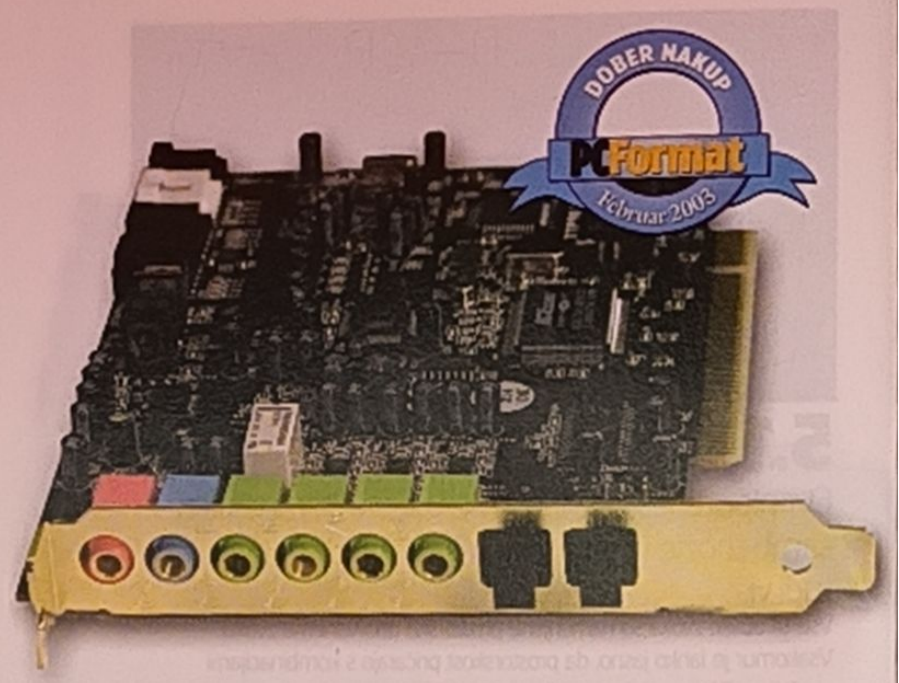
"Najmanjša kartica na testu žal dobi tudi najnižjo oceno."

63%

corega®

Beseda fotografija izvira iz grškega photos (svetloba) in graphein (risati), prvi pa jo je uporabil znanstvenik Sir John F.W. Herschel leta 1839.





AUREON 5.1 FUN

9.840 SIT Terratec

Za božjo voljo! Ne manjka dosti, pa bom začel zbirati podpise za razpis referenduma o prepovedi prodaje zvočnih kartic s procesorjem CMI 8738. Vrag naj vzame C-Medio in njene izdelke. Seveda, če bi bil to procesor kvalitete EMU10K2 ali IC Envy 24, me ne bi slišali črhniti niti besedice o tem, da se tak procesor pojavlja prevečkrat (op. ur: Andrej, pozabljaš, da je *PCF* revija in da jo bralci berejo, ne pa poslušajo!).

Žal je tudi Terratec padel v neusmiljene vode zahtev po čim cenejših zvočnih karticah in je posledično opremil model Fun s tem procesorjem. Če primerjamo kartico z ostalima dvema konkurentkama, kmalu ugotovimo, da Terratec, kljub slabi izbiri zvočnega procesorja še vedno kaže visok nivo izdelave. Na zadnji strani kartice najdemo izhode za sprednji in zadnji par, poleg tega pa še izhod center/bas. Toda namesto standardnega izhoda za igralno palico najdemo digitalni optični izhod in vhod. To pa pomeni, da si boste ob posedovanju lahko privoščili optično povezavo do zunanje enote. To pa od posebnosti še ni vse. Terratec se zaveda, kako močno pade kvaliteta ojačanega signala, če je ojačevalnik na kartici. Zatorej vam kartica ponuja izbiro, ali želite ojačan izhod, primeren za slušalke, ali želite neojačan izhod za aktivne zvočnike.

Na preostalih področjih Fun ne izstopa preveč. Dodan je Intervideov *WinDVD*, kar pomeni, da boste lastniki opremljeni z sodobnim programom za predvajanje filmov DVD. Tudi pri uporabi se izkaže, da Terratec obvladuje svoj posel, saj je kartica zavzemala manj procesorskega časa, kot pa njeni neposredni konkurentki. Toda, žal, tudi programerski geniji ne morejo popraviti slabe izbire zvočnega procesorja.

→Podrobnosti

Procesor C-Media CMI 8738
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, DS3D
Izhodi sprednji in zadnji stereo, center/bas, optični
Vhodi line in, mic, game/MIDI, optični
Globina snemanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 16-bit/48 kHz
Dodatno nič
Programska oprema Intervideo *WinDVD*
Audio Winbench 99 DS 10.3
DS3D 13.7
UT2003 170,4
Na spletu www.terratec.com
Prodaja PCX d.o.o. (01) 581 98 00

PCFOcena

↗Izbira ojačanega ali neojačanega izhoda
↙Zakaj ni *PowerDVD-ja*?

"Terratec bi lahko posegel po bolj zmogljivem procesorju."

71 %

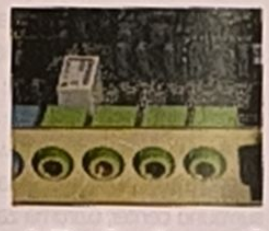
AUREON 7.1 SPACE

37.800 SIT, Terratec

Če je Aureon 5.1 Fun pustil dokaj mlačen odziv, potem vedite, da je Aureon 7.1 Space zvočna kartica iz povsem drugega testa. Že samo ime nam daje vedeti, da podpira zvočniški sistem 7.1, vendar za vloženi denar dobite še veliko več.

Kartica je zgrajena okoli procesorja Envy24, ki ga proizvaja podjetje IC Ensemble. Podpira seveda EAX 1.0 in 2.0, ter A3D 1.0 in 2.0, zmore pa tudi 24 bitno snemanje pri 96 kHz, predvajanje pa celo pri 192 kHz. Procesor je seveda zelo močan, Terratec pa se je izživel (v pozitivni smeri) nad gonilniki, tako da skupaj dobimo dobro zastavljeno kartico, ki veliko nudi in potrebuje malo procesorskega časa. Na zadnji strani najdemo seveda izhode za vse štiri pare zvočnikov, kar pomeni seveda štiri izhode. Družbo jim delata še vhoda za mikrofon in zunanji vir zvoka. Prav tako ima kartica na zadnji strani še digitalni optični vhod in izhod. Zaradi moči procesorja in čistosti zvoka jo lahko uporabimo tudi kot kartico, namenjeno zahtevnejšim uporabnikom, ki si želijo delati tudi v studiu.

V paketu se nahaja dobršna mera dodatne programske opreme, med katero velja omeniti Cyberlinkov *PowerDVD* in Steinbergov *WaveLab lite*. Prav tako je potrebno pohvaliti Terratec zaradi ene malenkosti, ki pa marsikomu mnogo pomeni. Terratecove zvočne kartice so namreč edine na testu, ki imajo na zadnji strani kartice zapisano, kje leži kateri od vhodov in izhodov. Vse kar je potrebno za to, je bila ideja in malce bele barve, toda učinek je neverjeten. Zakaj bi se učili na pamet, kje točno je kateri od priključkov, če pa imate vse lepo narisano pred nosom?



→Podrobnosti

Procesor ICE Envy 24
Podprte knjižnice EAX 1.0, 2.0, A3D 1.0, 2.0, DS3D
Izhodi sprednji in zadnji stereo, center/bas, zadnji center-stereo, optični
Vhodi line in, mic, optični, game/MIDI
Globina snemanja/vzorčenje 24-bit/96 kHz
Globina predvajanja/vzorčenje 24-bit/96 kHz (5.1), 24-bit/192 kHz (stereo)
Dodatno nič
Programska oprema *PowerDVD*, Steinberg *Wavelab lite* 2.0, *Musicmatch Jukebox*
Audio Winbench 99 DS 8.7
DS3D 9.3
UT2003 173.4
Na spletu www.terratec.com
Prodaja PCX d.o.o. (01) 581 98 00

PCFOcena

↗Močan procesor, mnogo programja, shema na hrbtni strani
↙Premalo vhodov za profesionalno rabo

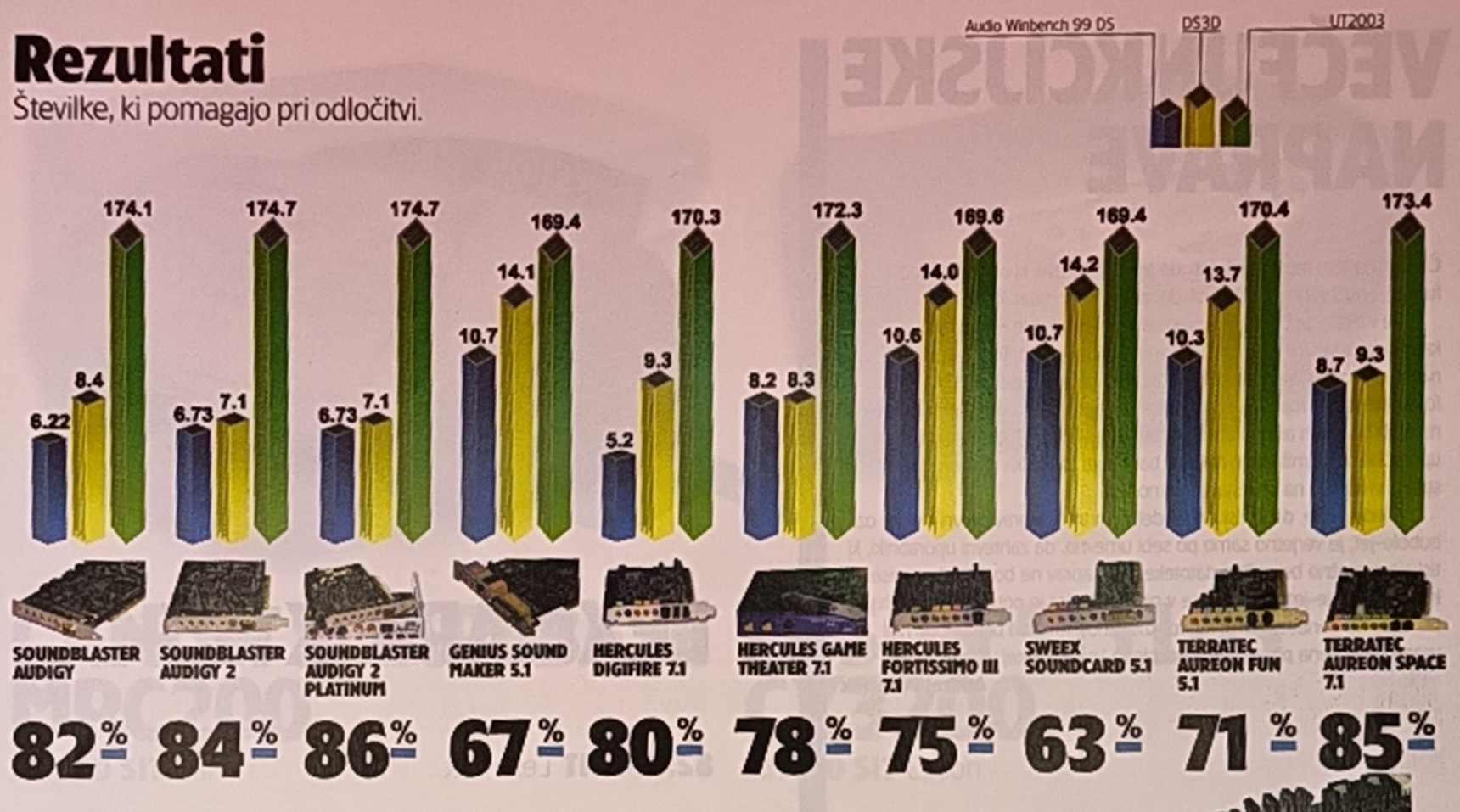
"Dobra kartica, ki ji do naslova najboljše manjka bolj živahno predvajanje učinkov v igrah."

85 %

corega

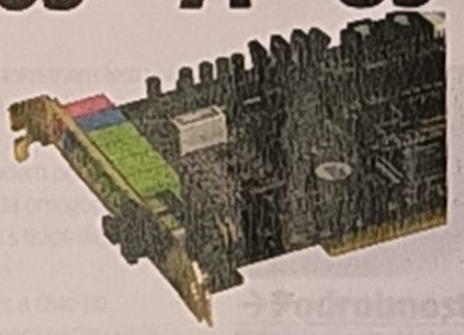
Rezultati

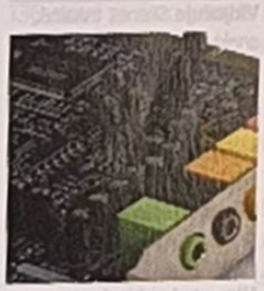
Številke, ki pomagajo pri odločitvi.



SLIŠAL SEM...

Šele ko se postavijo vse naprave v vrsto, opazimo razlike med njimi.





Tudi zvočno razgrajanje se je končalo in v globinah *PCF* graščine sta ponovno zavladala mir in spokojnost. Kartice smo pospravili, nakar je prišlo na dan tole besedilo, ki ga pravkar berete. Tu na koncu je v navadi, da se razglasi, kako so se tekmovalci razvrstili. Na dnu lestvice najdemo najcenejše kartice, ki ponujajo samo zvok 5.1 preko navadnih priključkov. To sta Sweex Soundcard 5.1 in Genius Soundmaker 5.1. Stopničko višje imamo Terratec Aureon 5.1 Fun in Hercules Fortissimo 7.1. Obe kartici sta dostojen prikaz, česa je zmožen ostareli procesor 8738. Nadalje se je na šesto mesto uvrstil Herculesov Game Theater 7.1, od katerega sem osebno pričakoval več. Najvišje od Herculesov se je uvrstil Digifire 7.1, ki je že zelo solidna kartica. Preostanejo nam še samo štiri kartice; najprej pride na vrsto Creativov Audigy. Ni svež, toda svoje delo opravlja na visoki ravni. Na tretje mesto se je uvrstil potomec, imenovan Audigy 2. Ponuja mnogo, a za kar visoko ceno. Še višje se je znašel Terratec Aureon 7.1 Space. To je že resnično dobra kartica, ki ponuja res kvalitetno snemanje in predvajanje. Zmagal pa je Creativov Audigy 2 Platinum. Kartica je vredna tako visoke cene, zatorej tisti, ki si jo lahko privoščite in si želite obdelovati zvok na visokem nivoju, le sezite po njej.

Tako, to je bil končni rezultat. Če vprašate mene, je nakup sistema 6.1 ali 7.1 v tem trenutku še vedno vprašljiv. Če si neizmerno želite dodatnega zvočnika ali dveh zadaj, potem vam ni pomoči. Žal je danes še vedno premalo filmov DVD, ki imajo zapis DD EX ali pa DTS-ES. Vsem ostalim pa priporočam nakup kvalitetnega sistema 5.1. Boste slišali, razlika je zelo majhna. **PCF**

VEČFUNKCIJSKE NAPRAVE

Če vam na tem mestu povemo, da gre za naprave, ki opravljajo več funkcij, boste verjetno zahtevali denar za revijo nazaj, kajne?

Pa v bistvu pričujoči test predstavlja prav slednje – naprave, pri katerih je združenih več funkcij v eno samo napravo. Tokrat gre za naprave, ki združujejo funkcije tiskalnika, skenerja, telefaksa in fotokopirnega stroja. Tako kombiniranih naprav bodo veseli predvsem v manjših pisarnah ali uporabniki, ki delajo od doma. Tudi če ste domači uporabnik in razmišljate o nakupu barvnega tiskalnika in skenerja, se splača vreči oko na predstavljene modele.

Glede na to, da je tiskalniški del vseh treh naprav barvni ink-jet oz. bubble-jet, je verjetno samo po sebi umevno, da zahtevni uporabniki, ki tiskajo pretežno besedilne datoteke, teh naprav ne bodo najbolj veseli. Ink-jet (bubble-jet) tiskalniki se v pisarnah, kjer je potrebno super hitro tiskanje, ne obnesejo tako dobro, kot njihovi laserski bratje, povrhu vsega pa je cena posamične natisnjene kopije precej višja.

Andrej Potočnik

LEXMARK X125

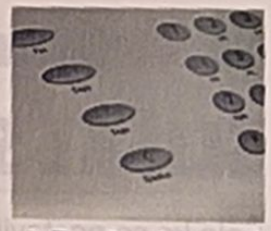
82.974 SIT Lexmark

Prvi (in najmanjši) kandidat na našem testu prihaja iz Lexmarkovih logov. Naj takoj povemo, da je tudi edini od testiranih modelov, ki ima vgrajen modem. To seveda pomeni, da je funkcija faksiranja že samodejno vključena in celo ne potrebuje intervencije računalnika pri pošiljanju, kot ostala dva modela.

X125 je majhna, a robustna napravica, ki bi jo na prvi pogled zamenjali z navadnim telefaksom. V njenem osrčju se skriva barvni ink-jet tiskalnik, ki se obnese čisto solidno, sploh glede na namembnost. Barven tisk je dovolj živahen, linije besedila pa čiste in nespacane. Deklariranih 16 strani na minuto črno-belega tiska ni dosegel (pri desetih straneh v minuti je skoraj polovico počasnejši), je pa prvo stran iztiskal v manj kot desetih sekundah, kar je izredno nizek čas. Barvnih strani je v eni minuti natisnil 5, si je pa za fotografijo v najvišji ločljivosti vzel nekaj več kot štiri minute.

Skener, ki ga naprava vključuje, je podajalni, tako da skeniranje knjig oz. vezanih strani ni mogoče, se mu pa tudi pri več vloženih strani čisto nič ne kolca in jih lepo prebavi, tako da je to početje skrajnje enostavno. Fotokopiranja ne bi posebej opisovali, ker je v bistvu samo združena funkcija skeniranja in tiskanja (seveda barvno), so pa barvne kopije precej blede, kar spet poudarja pisarniško naravnanost X125. Kopiranje seveda poteka neodvisno od računalnika, ki je lahko ob tem tudi ugasnjen. Ker ima dva podajalnika, je mogoče početi dve stvari naenkrat – torej pošiljati telefaks in tiskati obenem.

Kaj naj rečemo? Male pisarne bodo s pridom uporabile vse funkcije, ki jih ponuja X125, zahtevnejši uporabniki pa se bodo seveda morali odločati med posamičnimi napravami ali izvedbami, ki so namenjene zahtevnejšemu delu.



→Podrobnosti

Vključuje Skener, tiskalnik, analogni modem
Najvišja ločljivost tiskanja 2400 x 1200 dpi
Najvišja ločljivost kopiranja 600 x 1200 dpi optično
Hitrost tiskanja Deklarirano do 16 (8) str/min, na testu 10 (5) str/min
Hitrost skeniranja Deklarirano do 12 (6) str/min, na testu 11 (5) str/min
Priklop USB
Podajalnik 100 listov tiskalnik, 30 listov skener
Na spletu www.lexmark.si
Prodaja Alterna Intertrade d.d., (01) 520 28 00

PCFOcena

↗Enostavna uporaba, samostojen telefaks
↙Tiskalnik bi lahko bil tudi boljši

"Odlična odločitev za male pisarne, ki ji pa možnost kvalitetnejšega tiskanja ne bi škodila."

79 %

Dlančnik MobilePro 300E

NEC

- Microsoft Pocket PC 2002 software (Pocket Word in Excel, Internet Explorer, Voice recorder, MP3 predvajalnik)
- Intel StrongARM procesor & 64MB RAM
- TFT barvni ekran
- vzdržljivost baterije: 8 ur
- teža: 146 gramov z baterijo
- SD card slot & opcija CompactFlash™ & PC Card modul

NOVO

- zmogljiv
- prenosen
- razširljiv

NEC MobilePro 300E

109.900 SIT

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Azard 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Pooblaščeni prodajalci:
BIG BANG: Lj-BTC 01/587 35 73, Lj-Rudnik 01/420 25 60, Koper 05/630 65 00, Kranj 04/202 66 80, Maribor 02/320 39 36, Jesenice 04/583 28 84, Celje 03/425 25 57, POWERPLUS: Celje 03/428 28 30, Ljubljana 01/511 27 27, Maribor 02/252 60 06 Janus Trade: Lesce 04/532 01 55, Celje 03/42 55 080, TEAL d.o.o.: Laško 03/734 00 70, MENTIS: Velenje 03/897 68 50, Dravograd 02/872 16 16, Maribor 02/228 17 20, Sl. Bistrica 02/843 08 30, BOF-Lj: 01/560 41 59, HARVEY NORMAN-Lj: 01/585 50 00

CANON SMARTBASE MPC200

79.990 SIT Canon

Canonova večfunkcijska naprava je precej večja in robustnejša od Lexmarkove, kar gre pripisati predvsem klasičnemu skenerju. Z oblikovnega vidika gre za najlepšo napravo na testu, saj srebrno-črna kombinacija vedno vžge.

Kar zadeva uporabo bi našli zelo malo očitkov. Vgrajen foto tiskalnik se pri barvnem tisku izjemno dobro obnese, je pa res, da tiskalnik kar požira barvo. Deklariranih 130 strani za črno kartušo ni dosegel niti pri najnižji kvaliteti tiska (ki je, tako mimogrede, odlična), na račun česar se zahtevnejši pisarniški uporabniki zanj verjetno ne bodo odločali, dodaten razlog za to pa je tudi dejstvo, da potrebuje tiskalnik skoraj minuto, da natisne prvo stran.

Skener je torej klasičen, kar pomeni, da lahko skeniramo oz. kopiramo tudi vezane strani, in se tudi odlično obnese, saj se je po tej plati odrezal najbolje na testu. Kopiranje poteka na enostaven način in tudi brez vključenega računalnika, se pa zatakne pri faksiranju. MPC200 namreč nima vgrajenega modema, tako da mora to funkcijo prevzeti računalnik. Če imate širokopasovni dostop do interneta in ste star modem že davno vrgli skozi okno, bo pošiljanje faksov s pomočjo te naprave malce težavno početje. Je pa programski vmesnik, ki je vključen, izjemno pregleden in enostaven za uporabo, saj je dokumente v primerni ločljivosti za pošiljanje po elektronski pošti mogoče skenirati z enim samim klikom. Priložen program za prepoznavo besedila (OCR) je prav tako dobrodošla možnost, saj lahko skenirane dokumente naknadno tudi urejamo.

Ker pa se pa fantom pri Canonu tudi to ni zdelo dovolj, so vključili tudi možnost tiskanja fotografij neposredno s pomnilniške kartice (čitalnik je seveda integriran), torej brez intervencije računalnika. Domači uporabniki ga vsekakor ne smete spregledati.

→Podrobnosti

Vključuje Skener, tiskalnik
Najvišja ločljivost tiskanja 2.400 x 1.200 dpi
Najvišja ločljivost skeniranja 600 x 1200 dpi optično
Hitrost tiskanja Deklarirano do 14 (10) str/min, na testu 12 (7) str/min
Hitrost kopiranja Deklarirano do 14 (10) str/min, na testu 11 (8) str/min
Priklop USB
Podajalnik 100 listov
Na spletu www.canon.com
Prodaja Autotehna biro, (01) 581 81 96

PCFOcena

↗Tiskanje fotografij s pomnilniške kartice
↙Kratkotrajnost črnila, dolg čas izpisa prve strani

"Če seštejete dober tiskalnik in dober skener, vsota verjetno ne bo razočarala, kajne?"

84%

EPSON STYLUS CX3200

83.880 SIT Epson

Zadnja večfunkcijska naprava na tokratnem testu pa prihaja iz Epsonovih logov in prav tako nima integriranega modema, zato bo za pošiljanje telefaksov potreben računalnik, ki modem poseduje. Tudi ta naprava ima klasičen skener, tako da omogoča skeniranje vseh vrst medijev. V navezi s tiskalnikom zna kopirati brez posredovanja računalnika.

Tiskalniku ni kaj očitati, saj je hiter, a čisto po Epsonovo precej glasen. V ekonomičnem načinu se je tudi najbolj približal deklariranim vrednostim, ob barvnem tisku v najvišji kvaliteti pa se tudi nikomur ne bo kolcnilo. Barve so izjemno žive, seveda pa pride barvno tiskanje najbolj do izraza na foto papirju, saj natisnjenih fotografij skoraj ni mogoče ločiti od klasičnih.

Skeniranje prav tako poteka brez zapletov in se lahko izvaja preko krmilnih gumbov na skenerju ali preko programskega vmesnika. Slednji je pregleden in odlično zasnovan, tako da omogoča hiter dostop do vseh možnosti naprave, je pa res, da so gumbi na napravi tako simpatični, da jih boste verjetno kar precej uporabljali.

Spet gre za kombinirano napravo, ki je bo vesel vsak domač uporabnik, ki nima namena veliko tiskati, saj je tudi Epson precej požrešen, kar zadeva črnilo, pa tudi potrošni material ni najcenejši. Je pa kvaliteta izpisa zato na zelo visoki ravni, dodatna programska oprema pa ponuja veliko možnosti tudi za urejanje in obdelavo skeniranega materiala, vključno s programom za prepoznavo besedila. Za polno pisarniško funkcionalnost pa tudi CX3200 pogreša modem, ki bi omogočil tudi samostojno pošiljanje telefaksov.

→Podrobnosti

Vključuje Skener, tiskalnik
Najvišja ločljivost tiskanja 2.400 x 1.200 dpi
Najvišja ločljivost skeniranja 600 x 1200 dpi optično
Hitrost tiskanja Deklarirano do 14 (4) str/min, na testu 13 (4) str/min
Hitrost skeniranja Deklarirano do 10 str/min, na testu 8 (6) str/min
Priklop USB
Podajalnik 100 listov
Na spletu www.epson.com
Prodaja Repro d.o.o., (01) 585 34 11

PCFOcena

↗Hiter tiskalnik, odličen barvni izpis
↙Drag potrošni material, glasen tiskalnik

"Tiskalnik in skener v enem. Če potrebujete kombinacijo, kar pogumno posezite po njem."

80%

Chrysler je med 2. sv. vojno izdeloval bombnike B-29, s katerimi je ameriška vojska bombardirala Japonsko, Mitsubishi pa lovce Zero, ki so bombnike prestrezali. Podjetji sedaj skupaj izdelujeta avtomobile v skupni tovarni, imenovani Diamond Star.

PLEXTOR S2410TU

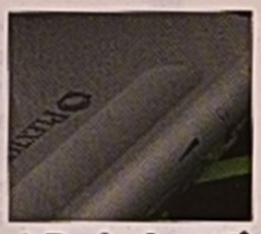
56.360 SIT Plextor

Imate prenosnik, pa nima vgrajenega snemalnika? Ste zadeli na loteriji, pa ne veste, kam z denarjem? Ste podjetnik, ki gara vse dni v tednu, pa nima kje zapravljati? Potem potrebujete Plextorjevo novo čudo, snemalnik, ki se priklopi na vhod USB 2.0. Prvi ga resnično potrebujete, ostali pa imate tako ali tako preveč denarja.

Torej snemalnik, ki se priklopi na USB 2.0. Verjetno se bo kdo od rednih bralcev naše revije spomnilo, da je naš Boštjan pred časom že testiral Plextorjev pogon na vodilu USB. Takrat je tarnal zaradi pomanjkanja podpore vodilu USB 2.0, ter zaradi prevelike teže in nerodnega prenašanja enote same. No, inženirji so mu prisluhnili, zato imamo sedaj na voljo nov model iz osvežene serije tovrstnih snemalnikov. Podpora svežemu standardu sedaj pomeni, da lahko snemalnik brez težav zapisuje 24x, medtem ko je prej zmogel največ 4x. Pospešitev je občutna, tako da je to velik korak v pravo smer. Čeprav, človek bi se rade volje vprašal, koliko prenosnikov v Sloveniji ima podporo standardu USB 2.0, nima pa že vgrajenega pogona CD-RW.

Drugi del besedila pa bo tekel o obliki in izgledu enote. Enoto so namreč vidno še stanjšali in olajšali, tako da je zelo prijetna za rokovanje in lahka za prenašanje. To pa sta tudi tisti najbolj poglavitni lastnosti, zaradi katerih je PX2410TU obsojen na uspeh. Enota je opremljena z 2 Mb medpomnilnika, seveda pa uporablja tudi tehnologijo BurnProof, ki poskrbi, da je število uničenih medijev mnogo, mnogo manjše. Ima tudi priključno mesto za slušalke, tako da ga lahko uporabite kot predvajalnik za glasbene CD-je.

Andrej Potočnik



→Podrobnosti

Tip snemalca CD/CDRW
Navedena hitrost 24x CD, 10x RW, 24x branje
Medpomnilnik 2 Mb
Tehnologija za preprečevanje uničenja CD-jev Burn Proof
Priključek USB 2.0
Na spletu www.plextor.com
Prodaja PC Hand d.o.o. (01) 530 08 28

PCFOCena

↗ Učinkovito oblikovanje, USB 2.0
↙ Manjka tipka za predvajanje.

"Uporaba USB 2.0 je končno postala dovolj zapeljiva tudi za Plextor."

86%

POCKET PC e740

213.900 SIT Toshiba

e740 predstavlja zanimivo inovacijo: gre za prvi dlančnik z Intelovim procesorjem XScale in Wi-Fi (802.11b), obenem pa se lahko pohvali z ATi-jevim grafičnim čipom Imageon 100. Na papirju je e740 zavoljo 400 MHz procesorja zverina, vendar ga boli ista rana, kot vse predstavnike nove generacije dlančnikov: niso opazno hitrejši od prejšnje generacije in tako bo še naprej, dokler Microsoft ne bo izdelal zmogljivejše različice Windows CE.

e740 je oblikovan privlačno, predvsem pa funkcionalno: pod 3,5-palčnim barvnim LCD-jem so klasični aplikacijski gumbi in smerni ploščček. V spodnjem desnem kotu je vgrajen zvočnik, ki pa ni bog ve kako glasen, zato raje uporabljajte slušalke. Na vrhnjem robu je skladiščno/razširitveni del z režo za CompactFlash Type II, SD Card in nosilo za pero. Zato pa nam je všeč Li-ion baterija, ki ponuja dovolj toka za 7 ur delovanja. Če se ne želite ukvarjati z malce nerodno bazno enoto, vam pa zmanjkuje toka, lahko napajanje priključite tudi neposredno na dlančnik.

Dlančnik je opremljen s 64 Mb RAM in 32 Mb ROM, a ker gre za predstavnika večpredstavnostno osveščene generacije, dve razširitveni reži služita namenu. LCD zaslon se dobro odreže, še boljša stvar pa je Wi-Fi, čeprav je polnokrvno brskanje po spletu še vedno precej počasna zadevščina.

Kot sem že omenil, opaznih hitrostnih razlik glede na predhodnike ne pričakujte; žal to velja tudi za ATi-jev grafični čip, saj je zelo malo programja optimizianega zanj, zato kakšnih poglobljenih zaključkov nismo mogli potegniti. A če vas mika večpredstavnostni dlančnik z Wi-Fi povezljivostjo, vas lahko zadovolji samo Toshiba.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Procesor Intel PXA 250 s 400 MHz
Ločljivost zaslona 240 x 320
RAM 64 Mb
ROM 32 Mb
Priključek USB (na podnožju)
Brezžična povezava Wi-Fi (802.11b), IrDA
Čas avtonomije 8 ur
Operacijski sistem Pocket PC 2002
Prodaja Inea d.o.o. (01) 721 80 00

PCFOCena

↗ Wi-Fi, razširljivost, dolgo baterijsko življenje
↙ Kje so hitrosti?!?

"Trenutno eden najboljših PDA-jev na tržišču – Wi-Fi je zakon."

87%

Vsaka fotografija ima dušo. Potrebujete le opremo, ki jo zna in zmore ovekovečiti.

PRINT Image Matching

Pravi zaljubljenci v fotografijo veste, da najbolj pomembnih trenutkov v življenju preprosto ne morete zaupati stari, nezanesljivi opremi. In zagotovo tudi veste, da EPSON v zadnjem času največ svojega znanja, energije in strasti namenja prav digitalni fotografiji ... in vsemu, kar je povezano z njo.

COLOR IMAGING EPSON

Tako tiskalniki kot tudi novi EPSONovi čitalniki postavljajo nove mejnike na področju kakovosti, hitrosti in prijaznosti uporabniku (kljub temu pa zahtevnejšim fotografskim navdušencem zagotavljajo nastavljanje in popravljanje vseh, na videz še tako nepomembnih, parametrov včitavanja in izpisovanja).

EPSONovi tiskalniki serije Stylus Photo ter barvni čitalniki družine Perfection so zasnovani tako, da boste lahko svoje fotografije zajeli in natisnili v najboljši možni kakovosti. In ob tem podoživeli prav takšne občutke kot takrat, ko ste fotografije posneli.

Čeprav novi izdelki prinašajo celo kopico izboljšav in novih tehnoloških rešitev, so cene še prijaznejše kot pri predhodnikih! Predvsem cene potrošnega materiala so, zaradi prednosti edinstvene tehnologije Micro Piezo, ugodnejše kot pri primerljivih izdelkih!

Nova serija EPSONovih foto tiskalnikov bo poskrbela za vrhunsko kakovost izpisanih fotografij. Ločljivost izpisovanja do 5760 dpi!

Družina barvnih čitalnikov EPSON Perfection spreminja fotografije v digitalne umetniške izdelke.

Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z zgornjim znakom.

EPSON®

MAGPIX B350

27.000 SIT Magpix

Prepričani smo, da ga niso namenili voajerjem, še posebej zaradi precej uboge kakovosti...

Trooki B350 je v bistvu preprosta digitalna kamera nameščena pod daljnogled, menda še posebej primerna za tiste, ki želite približane posnetke oddaljenih objektov. Torej tako kot pri večini digitalnih fotoaparatov. Seveda je cena nižja kot pri večini tekmecev, toda enako lahko zatrdimo tudi za kakovost slike.

B350 ima fiksno hitrost zaslonke 1/8000 sekunde – kar pomeni, da bodo utripajoča kolibrijeva krila izgledala kot statična, lahko pa se zgodi da boste v objektiv ujeli tudi kakšnega superjunaka. Kopica cenejših digitalnih fotoaparatov se mora boriti pri hitro premikajočih posnetkih, medtem ko B350 nima težav, zato bodo z njim operirali tudi fotografi s tresavico. Tudi osvetlitev in fokus sta samodejna, leča pa je kalibrirana za slikanje na razdaljah od desetih metrov do neskončnosti. Na žalost pa je vsakodnevna uporabnost vprašljiva, saj posnetki pri slabi osvetlitvi niso dobri.

CCD nizke ločljivosti pomeni, da lahko slikate le v ločljivosti 640 x 480, kar je primerljivo s ceneno spletno kamero. Takšne slike so povsem neprimerne za tisk in ko jih raztegnete na velikost namizja, so zamegljene in zrnate. Kmalu so razvidne tudi druge manjše nadležnosti – prva je ta, da je daljnogled nekoliko prekratek za udobno uporabo, zato se fotoaparat boleče pritisne med očesi, ko poskušate pogledati skozi leče daljnogleda. Odkrili smo tudi, da krožno vidno polje predstavlja le 50 odstotkov fotografije, ki jo boste potencialno posneli. Najbolj pa nas je zmedlo dejstvo, da faktorja približevanja na fotoaparatu in daljnogledu nista enaka. Absurdno, kajne?

Paul Dean

→Podrobnosti

Ločljivost Manj kot 1 megapiksel (640 x 480)
Leča 230 mm, f4
Skladiščenje 8 Mb SDRAM
Energija 2 bateriji AAA
Vmesnik USB
Teža 250 g
Na spletu www.magpix.com

PCFOcena

↗ Poceni, dobra za posnetke gibanja
↙ Slaba kakovost slike, neudobnost

"Kot fotoaparat ali daljnogled je stvar neuporabna – raje kupite ločeni napravi."

60%

SYNCMASTER 172w

179.143 SIT Samsung

17-palčni monitor 16:9 je v vsakem pogledu paša za oči in nekoliko nenavaden, saj najverjetneje še zdaleč niste pričakovali monitorja takšne oblike. Televizijski zasloni takšnega formata so seveda nekaj normalnega v tem času in ne vem, zakaj to ne bi bili tudi monitorji. Monitor je bil oblikovan posebej za internetne in večpredstavnostne aplikacije.

Monitor zmore ločljivosti dp 1280 x 1024 pri 60 Hz osveževanja, velikost pike pa je zelo povprečnih 0,297 mm, kar ga uvršča med povprečne monitorje. Priporočena ločljivost je 1028 x 768 pri 75 Hz. Kar zadeva sevanje, nas bo monitor ščitil po certifikatu TCO99.

Gre za zelo sodoben pristop oblikovanja, meni OCD je enostaven, nezapleten in ergonomičen. Samodejne nastavitve delujejo in mislim, da bo večina z njimi popolnoma zadovoljna. Ekran je tipa TFT/TN z osvetlitvijo 450 cd/m3 in kontrastom 400:1, kar so precej visoke številke. Monitor omogoča prikaz barvne globine 16,2 milijona barv. Omenjene specifikacije vsekakor kažejo na kvaliteten monitor, nad katerim bi se lahko le malokdo konkretno pritožil.

V vsakem pogledu je Samsung še enkrat potrdil, da je eno najmočnejših podjetij na področju monitorev in tudi s tem modelom niso razočarali. Ko bi se le uporabniki navadili na dimenzije in našli v tem monitorju nekaj optimalnega za svojo zabavo. Res je, da je cena precej visoka in da tudi ostali monitorji normalnih dimenzij omogočajo enak pogled, če jih primerno nastavimo. Vendar smo kljub temu navdušeni nad monitorjem in edini problem, ki bi ga le ta lahko imel, je široki zaslon, za katerega si bo marsikdo mislil, da je teritorij televizijskih zaslonov ne pa računalniških monitorjev.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Velikost zaslona 17 palcev
Vidni kot 140°/110°
Največja ločljivost 1280 ? 1024 pri 60 Hz
Odzivni čas 25 ms
Priključki VGA
Dimenzije 431 x 362 x 216 mm
Teža 4,9 kg
Na spletu http://www.samsung.com/
Prodaja Lancom d.o.o., (02) 330 01 00

PCFOcena

↗ Dobra slika, zelo lahek in nenavaden
↙ Moteča dimenzija (prve dni)

"Digitalno življenje, široki zaslon – idealen za internet in večpredstavnostne vsebine."

83%

PORTABLE HDD 80 GB USB

79.900 SIT Iomega

Lastniki računalnikov brez možnosti povezovanja se poslužujejo bodisi sneman lnikov bodisi izoliranja od zunanjega sveta. Ker pa je izolacija računalnika mnogokrat nesprejemljiva, se je Iomega zavzela poskrbeti tudi za takšne predpotopne mlinčke.

Osnova tega kompleta je 3,5 palčni trdi disk, kapacitete 80 Gb. To bo več kot dovolj za vse vaše datoteke MP3 in filme vsekakor pa sumim, da bi kdo imel probleme z velikostjo diska, ker nanj ne bi mogel spraviti kompletne raziskovalne naloge. Kakor koli že, naprava se priključi na vodilo USB, imate pa tudi možnost nakupa različice na vodilu FireWire. Seveda, ko pišem vodilo USB, seveda mislim na USB 2.0, da ne bo kakšne pomote. Kakor koli že, zraven v paketu dobite Symantecov Norton Ghost 2003, ki vam omogoča enostavno uporabo za kopiranje in izdelovanje varnostnih kopij na Iomego. Tak način dela bodo znali ceniti predvsem sistemski inženirji in vzdrževalci, saj jim tako po novem ne bo potrebno odpirati računalnika, če bodo želeli ustvariti kopijo celotnega diska. Žal imata takšna lahkotnost uporabe in enostavnost tudi svojo ceno, toda uporabniki, ki tole Iomego potrebujejo, bodo z njo resnično zadovoljni.

Poleg Ghost 2003, vsebuje paket tudi Iomegin lastni program, imenovan Iomega Automatic Backup. Z njim si lahko nastavite samodejno zaščito ali celega diska ali pa posamezne datoteke. To je primerno predvsem za kakšne pozabljive tajnice, saj programje naredi vse samodejno. Če se le tajnica spomni prižgati računalnik...

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Tip priključka USB 2.0
Kapaciteta 80 Gb
Hitrost diska 7200 obr. na min.
Dodano programje *Norton Ghost 2003, Iomega Automatic Backup*
Na spletu www.iomega.com
Prodaja Power Plus d.o.o. (01) 511 27 27

PCFOcena

↗Velikost diska, programje
↙Žal je cena temu primerna

"Včasih bi dal svojo desno roko za takšno napravico."

86%

HP PHOTOSMART 7550

107.050 SIT Hewlett-Packard

Novi Photosmart 7550 je poln luken. Dobra stran tega je, da so luknje namenjene vtikanju cele vrste pomnilniških kartic iz digitalnih fotoaparatov. Na seznamu so CompactFlash, Microdrive, SmartMedia, MultiMediaCard/Secure Digital in Memory Stick. Zadeva deluje tako, da kartico preprosto zadegate v primerno odprtino na sprednji strani in ta čudežna škatlica deluje kot instant foto tiskalnik.

Za pomoč pri uresničevanju misije o delu brez računalnika, ima HP celo serijo gumbov na sprednji strani za zoomiranje in obračanje fotografij neposredno s pomnilniških kartic, z njihovo pomočjo pa lahko tudi spreminjate velikost in svetlost. Vsa ta dejanja lahko izvajate z gumbi ali preko enostavnega zaslonskega menija – na barvnem LCD zaslončku, ki je vgrajen v tiskalnik, namesto na monitorju PC-ja, ki ha Photosmart 7550 menda ne potrebuje.

Podajalnik papirja je malce težavno namestiti, podpira pa formate od 9 x 13 cm do A4. To še dodatno pripomore k večnamenskosti tiskalnika, ki bo zadovoljil potrebe po tiskanju fotografij.

Hitrost tiskanja je impresivna, saj smo izkoristili vse prednosti USB 2.0 in uspeli natisniti kar 17 strani v minuti v črno-belem načinu ter 13 strani v barvnem načinu. Naša testna slika formata A4 se je tiskala le tri minute, pri HP-ju pa zatrjujejo, da bi hitrost foto tiskanja naj dosegala 2,4 strani v minuti. Če polno izkoristite vse zmogljivosti 4.800 dpi in procesu tiskanja, ki vključuje šest barv v treh ločenih kartušah, je kvaliteta iztiskanih slik izjemna.

Matthew Richards

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 4.800 dpi
Barvni sistem Šest barv
Vmesnik USB 2.0
Najvišja hitrost barvnega tiskanja 13 str./min
Hitrost tiska A4 foto 5 min 12 s
Na spletu www.hp.com
Prodaja Teal d.o.o. (03) 734 00 70

PCFOcena

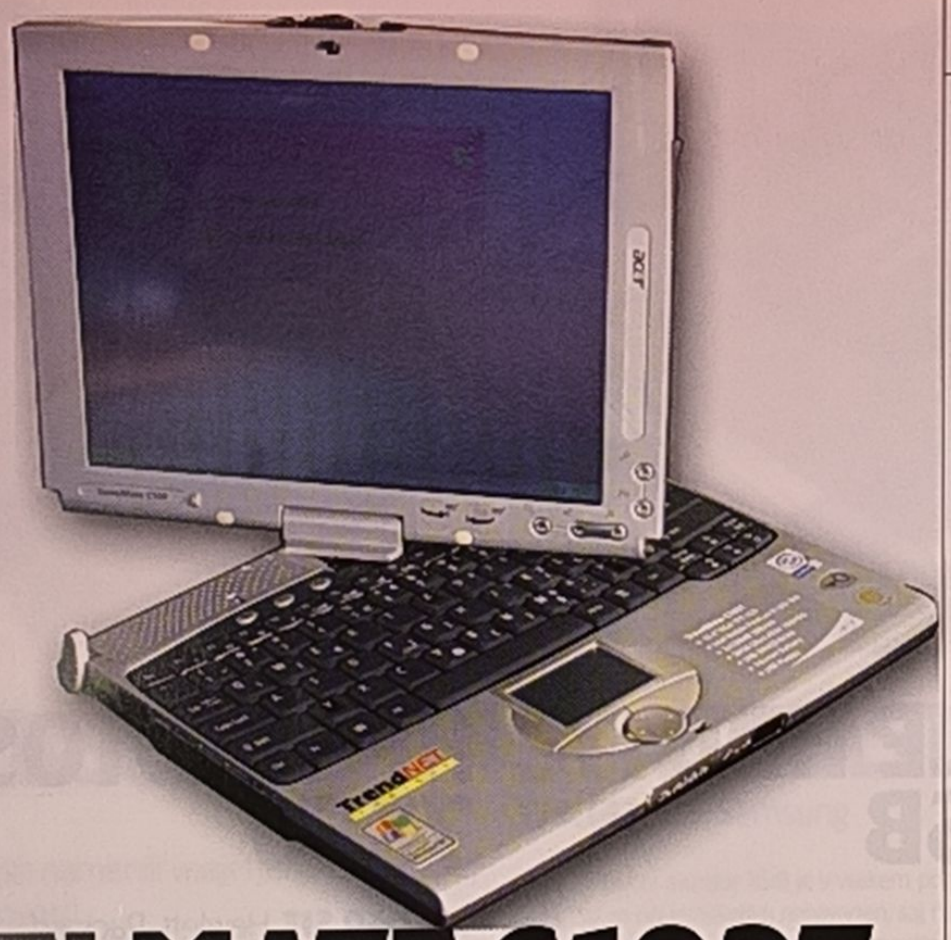
↗LCD zaslon, združljivost z veliko pomnilniškimi karticami
↙Draga rešitev, če ne potrebujete samostojnega tiskanja

"Visoka kvaliteta in večnamenskost že, a boste zanju odšteli tudi veliko denarja."

76%

→Podrobnosti

Procesor Intel Mobile Pentium III 800 MHz
Operacijski sistem Windows XP Tablet Edition
RAM 256 Mb
Trdi disk 20 Gb
Grafična kartica 8 Mb SMI Lynx 3DM+
Baterija Litium-ionska (3,5 ure uporabe)
Priklopi 2x USB, Firewire, mreža, modem, PCMCIA, avdio, infra-rdeča povezava
Zaslon 10,4-palčni LCD (1024 x 768)
Teža 1,4 kg
Dimenzije 251 x 208 x 29 mm
Dodatno 24x CD-ROM enota (USB), zunanja disketna enota, vgrajen mikrofon
Na spletu www.acer.com
Prodaja Trendnet d.o.o. (03) 586 30 33



TRAVELMATE C102T

586.500 SIT Acer

Revolucija tabličnih PC-jev dobiva vse večji zagon.

Ob zamenjavi notesnika sem bil navdušen nad dejstvom, da me čaka čudež s 14-palčnim zaslonom in vgrajeno kartico GeForce 4 Go, ki jo bodo spotile šele prvoosebne 3D igre. Nato pa je isti dan v uredništvo prispel Acerjev tablični PC – za razliko od modela, ki smo ga preizkusili dve številki nazaj, se je ta ponašal še s tipkovnico – in nov notesnik je v trenutku bil še najbolj podoben kakšnemu dinozavru.

Očitno je torej, da je pisana beseda zaključila svoj razvojni krog. Zgodovina nas uči, da so jamski ljudje pisali na tablice, dokler se svet ni navadil na egipčanski izum, ki je vpijal črnilo in se v uporabi obdržal nekaj tisoč let. Nihče ni potreboval napredka. Nato pa se je pojavil Microsoft z idejo, da bi znova pričeli pisati na tablice. In ljudje mu sledijo.

Popolnoma prenosen

Kot smo že ugotovili, so tablični PC-ji hvalevreden koncept, vendar modeli brez tipkovnice ne bodo preživeli. Če želite tablični PC, ki je hkrati notesnik, pa mora biti prelevitev iz ene vloge v drugo čim bolj preprosta. Žal se Travelmate pri preobrazbi ne obnese najbolje, saj na poti potrebuje kar nekaj korakov. Na srečo pa se izkaže v tabličnem načinu – preklop v pokončni način dela je sicer ročen, a enostaven, zaslon pa je dobro osvetljen in omogoča prijetno delo. V paketu z napravo dobite dve peresi, ki znata emulirati desni gumb miške (večje pisalo obvlada tudi način brisanja), koristni pa so tudi gumbi, razporejeni okrog zaslona, ki jih lahko uporabljate v tabličnem in tudi v notesniškem načinu dela.

Na samem ohišju boste zaman iskali enoto, v katero bi zadegali disketo ali CD, na srečo pa prihaja Travelmate 102T v paketu z zunanjima enotama za oba medija. Če enot večino časa ne potrebujete, mu tako ne boste povečevali teže, a sta vedno pripravljeni, da ju vpokličete v akcijo.

800 MHz procesor bo sicer kos večini pisarniških opravil, če ste pa vajeni močnejših zverin, si boste včasih zaželeli kak megaherc več, naši zavaljeni prsti, vajeni omenjenih dinozavrskih notesnikov ali luksuznih namiznih tipkovnic (hm, kaj je že to?), so imeli povedati tudi kakšno na račun premajhnih in preveč na gosto razporejenih tipk. Največja graja pa leti na dejstvo, da opisani model nima vgrajene možnosti za brezžično mrežno komunikacijo, ki se nam za tablični PC zdi nujna. Nekako si ne predstavljamo direktorja, ki se elegantno premika po podjetju s tabličnim PC-jem v roki, medtem ko mu povsod sledi mrežni kabel. Pa tudi brezžičnega deskanja iz naslonjača nam ni bilo usojeno poizkusiti.

Uporabno?

O možnostih operacijskega sistema smo že govorili, tako da vam je zadeva jasna. Najbolj revolucionarna značilnost *Win XP Tablet Edition* je prepoznavanje pisave in pretvorba le-te v računalniški tekst. Vendar je, kot smo že poročali, zadeva prirejena prepoznavanju angleških izrazov in ne posameznih črk, tako da lahko nanjo pri pisanju v slovenščini pozabite. Je pa zadeva uporabna, če veliko pišete v angleščini in resnično prepozna veliko večino besed.

Druga značilnost je prepoznavanje govorjenih besed, ki je spet aktualno le za angleški narek (pa tudi pri tem le s precej truda), tako da edina večja prednost tabličnega PC-ja pred notesnikom za nas ostaja uporaba le-tega v načinu A4 – pisanje v dodatku Journal ter prenos lastnih čačk v digitalno črnilo. Resda za kaj takšnega zadostujeta že papir in pisalo (oziroma omenjene kamnite tablice in klin, če ste ekstremni), vendar vsak napredek nekaj stane. In to, da se na sestanku namesto z blokom in Parkerjem prikažete s tabličnim PC-jem pod pazduho, tudi nekaj šteje.

Nikola Janković

TRIJE OBRAZI TRAVELMATEA

V klasičnem načinu prinaša praktično vse, kar ponuja klasičen notesnik. No, nekateri bodo porekli, da ima za namizno uporabo premajhen zaslon in preveč nagneteno tipkovnico, ampak, kaj bi še želeli pri napravi, težki kilogram in pol?

Proizvajalec trdi, da se Travelmate v takšnem načinu izkaže za poslovne predstavitve. Se strinjamo, vendar le, če pred pričetkom predstavitve podelite povečevalna stekla ter si priskrbite še zaslon, na katerega boste sami gledali.

Ah, to je že bolje. Klasičen tablični način – v prepognjenem načinu je notesnik dovolj lahek in majhen, da ga udobno držite z eno roko (namesto da bi si ga morali namestiti v naročje) in ga učinkovito uporabljate s priloženim pisalom in koristnimi gumbi na zaslonu.

PCFOcena

↗Prenosljivost, koncept, dobra izdelava
↙Ni brezžične povezave, majhna tipkovnica

"Vreden razmisleka, če kupujete notesnik, vendar se vprašajte, ali potrebujete nove zmožnosti."

80%

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF 11

V reviji
Digitalni dom / Avtomatizirajte svoj dom / Supertest LCD monitorjev / Bojišče prihodnosti / Simcity 4 / Test tipkovnic / Obvladajte OpenOffice

Na disku
Celoten HipHop eJay / OpenOffice 1.0 SLO / Celoten Microscope 8 / HS Cleandisk Pro / Warcraft III / Photoshop Elements 2.0

PCF 10

V reviji
Digitalni fotoaparati / Tablični PC / Kevin Mitnick / Oprema leta 2003 / Filmska trilogija Lord of the Rings / No One Lives Forever 2

Na diskih
EditStudio 2 / PuzzleMaster / SecureUp / OpenOffice 1.0 SLO / Lord of the Rings: FOTR / Mafia (DVD)

PCF 9

V reviji
Nadgradite računalnik / The Sims Online / Razvoj programov pri nas / Super test miši / Unreal Tournament 2003

Na diskih
FloorPlan 3D / Handy Backup v2.1 / Hitman 2 / James Bond 007: NightFire / Digimask Launchpad 2

PCF 8

V reviji
Znotraj uma pisca virusov / Zaščitite svoj PC / Supertest zvočnikov / Opis Hitman 2 / Znanstvena fantastika / Test diskov in grafičnih kartic

Na diskih
Celoten Synchromagic Home / Celoten Tracks Eraser / Celoten Liquid FX 3.8 / Demo Unreal Tournament 2003

PCF 7

V reviji
Zastonj glasba in filmi / Video na PC-ju / 10 osnovnih plošč / Mobilno računalništvo / Mafia: City of Lost Heaven / Medieval: Total War

Na diskih
Celoten PowerDirector 1.0 / Celoten HS Cleandisk Pro SE / Orbiter / Programi za PalmOS in Pocket PC

PCF 6

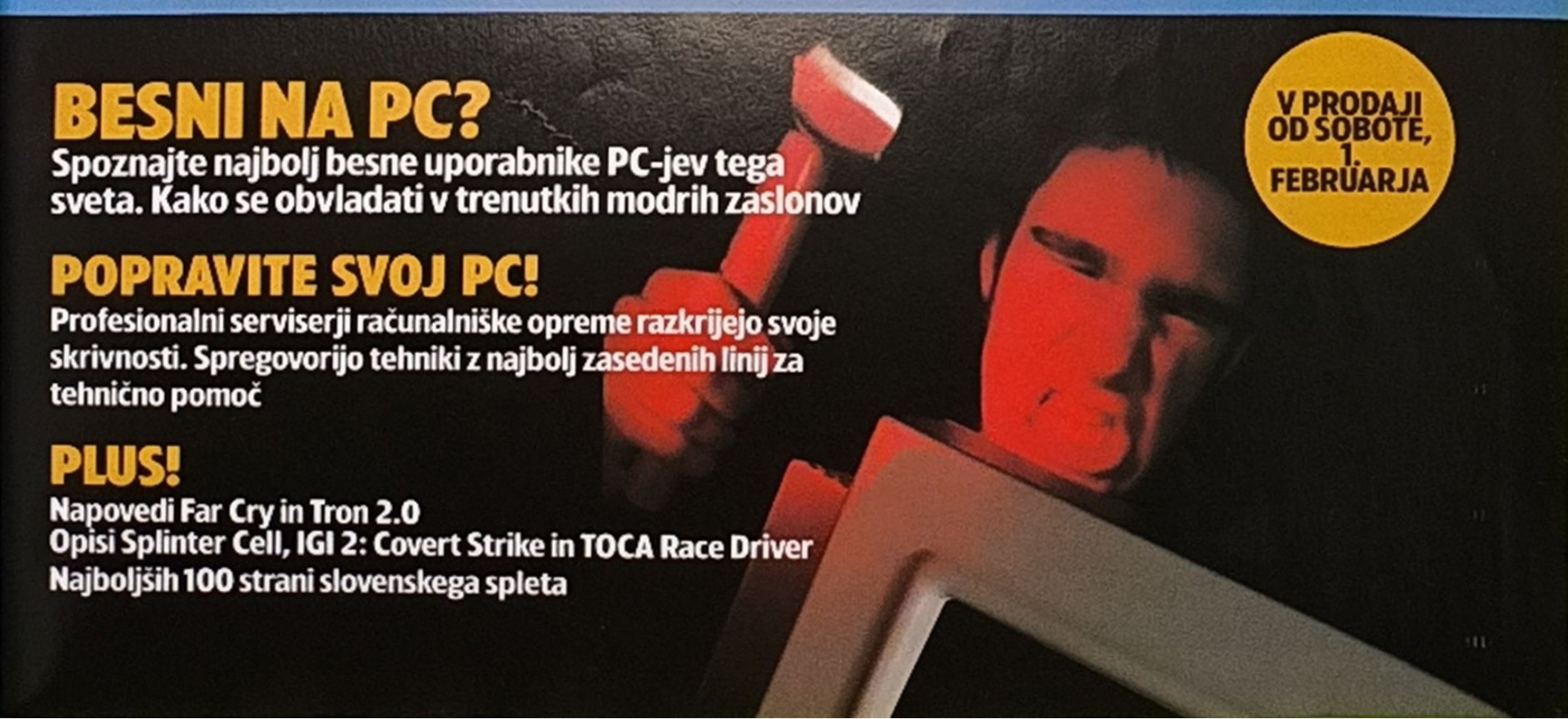
V reviji
Umetna inteligenca / Digitalni DJ-ji prihodnosti / Supertest tiskalnikov / Optimizirajte PC / Warcraft III / Neverwinter Nights

Na diskih
Celoten Multimedia Builder 3 / Medieval: Total War / Celotna igra America's Army na DVD-ju / Dungeon Siege

Na voljo tudi predhodne številke – CD ali DVD izdaja.

PCFormat
PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJI MESEC

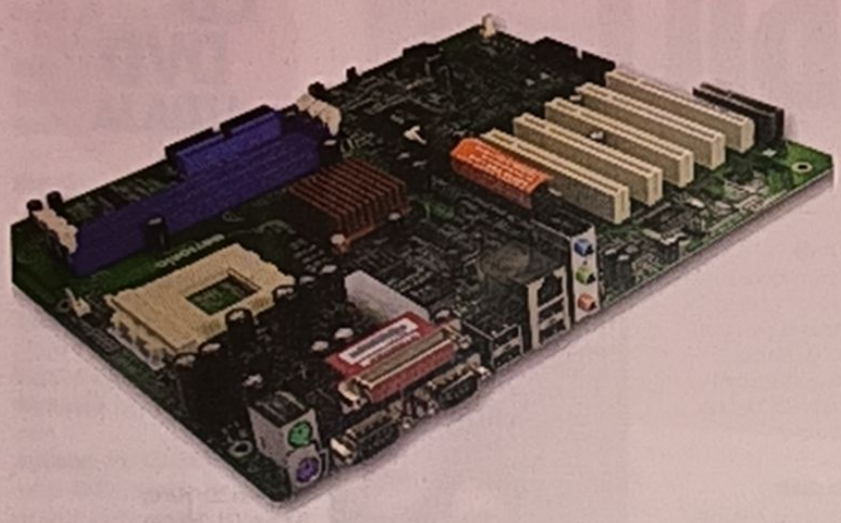


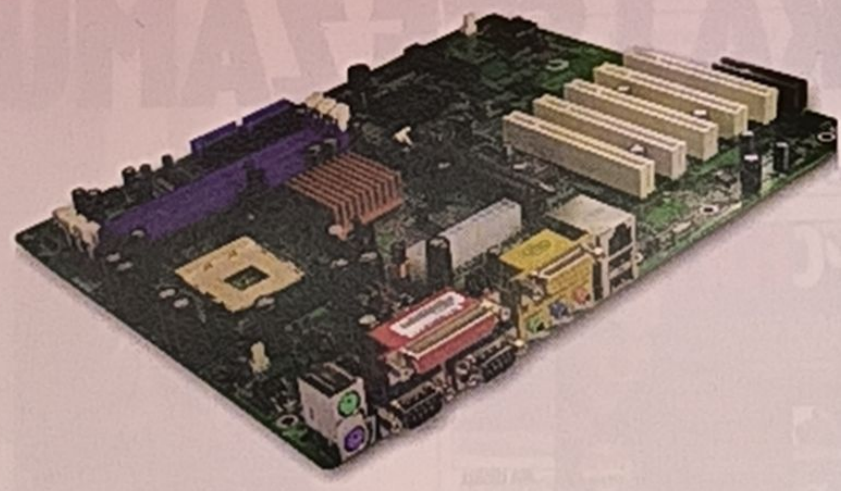
BESNI NA PC?
Spoznajte najbolj besne uporabnike PC-jev tega sveta. Kako se obvladati v trenutkih modrih zaslonov

POPRAVITE SVOJ PC!
Profesionalni serviserji računalniške opreme razkrijejo svoje skrivnosti. Spregovorijo tehniki z najbolj zasedenih linij za tehnično pomoč

PLUS!
Napovedi Far Cry in Tron 2.0
Opisi Splinter Cell, IGI 2: Covert Strike in TOCA Race Driver
Najboljših 100 strani slovenskega spleta

V PRODAJI OD SOBOTE, 1. FEBRUARJA





MATSONIC MS8147C

26.280 SIT Matsonic

Trenutno ga ni proizvajalca, ki ne bi predstavljal primerka osnovne plošče s trenutno najbolj aktualnim naborom čipov podjetja VIA KT400. Kaj KT400 pomeni, smo že omenili, oglejmo si raje ploščo samo.

Že takoj na začetku je moč opaziti, da poskuša Matsonic uveljavljati drugačne prijeme. Namesto uporabe standarda PC-99 so morali zadevo obrniti. Le zakaj bi bila vhoda USB med PS/2 in COM1, če pa sta lahko čisto na drugem koncu? Nadalje bi pokaral postavitev priključka za ATX napajanje. Postavljeno je precej blizu COM2, kar pomeni, da ves šop kablov prekriva procesor in ventilator na njem. Zares nerodna postavitev, ki zna razjeziti predvsem tiste, ki mnogokrat snemajo ventilator s procesorja. Nadalje je zelo nerodna postavitev priključnega mesta za disketne enote, saj potrebujete resnično dolg podatkovni kabel, še posebej če ste lastnik katerega izmed velikih stolpov. Drugače pa je postavitev podpornih kondenzatorjev zgledna, saj ima plošča dovolj prostora tudi za še tako eksotična hladilna telesa. Prav tako so se pohvalno odločili za pasivni sistem hlajenja Northbridga, saj veliko hladilno telo poskrbi za zadostno odvajanje odvečne toplote, na ta način pa ne povečujejo nepotrebnega ropota v računalniku. Na plošči lahko tudi takoj opazimo prazna mesta za dodaten krmilnik RAID, kar pomeni, da Matsonic to ploščo izdeluje v več izvedbah. Tudi ta plošča se ponaša z rdečo nalepko, katera vam odsvetuje vgradnjo 3,3 V grafične kartice, saj plošči v takšnem primeru grozi odpoved. Pohvalno pa je tudi dejstvo, da ima plošča štiri vhode USB, kar je v današnjem svetu, ko USB naprav kar mrgoli, zelo dobrodošla novica.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Nabor čipov VIA KT400
Podprti procesorji AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Podprt pomnilnik DDR200/266/333/400 (neuradno)
Razširljivost pomnilnika 3 reže, največ 3 Gb
Integrirano zvočna kartica, mrežna kartica
Dodatna razširljivost 1x AGP 8x, 5x PCI, 1x CNR
Na spletu www.matsonic.com
Prodaja Anni d.o.o. (01) 583 99 99

PCFOcena

↗Pohvalna čistina okoli procesorja.
↙Napačno postavljen priključek za ATX napajanje.

"Vsekakor vredna razmisleka, saj je KT400 dober nabor čipov." **81 %**

MATSONIC MS9337C

26.280 SIT Matsonic

Matsonic je še eno v vrsti tajvanskih podjetij, ki upajo na srečo in dobro prodajo na račun nizke cene. Kot so se mnogi kupci že naučili, pa cena še zdaleč ni odločilni faktor pri nakupu.

Zaradi tega so se pri Matsonicu odločili za smiseln korak. To osnovno ploščo za P4 upravlja SIS-ov nabor čipov 648, ki ponuja vse novosti, ki trenutno krojijo vrh ponudbe. Pomeni, da plošča podpira vse trenutne procesorje P4 pri 400 in 533 MHz vodilu (še pomnite, P4 ima arhitekturo quad pump– zajame po štiri podatke naenkrat), podpira pa seveda pomnilnik DDR. Seveda ne le DDR200 in 266, temveč tudi 333. Prav tako plošča podpira AGP 8x, USB 2.0 in ima integrirano zvočno ter mrežno kartico. Zanimivo je opozorilo, da ne smemo vgraditi 3,3 V grafične kartice AGP 4x, ker se zna zgoditi, da bo plošča odpovedala. Problem je v tem, da mnogo ljudi sploh ne ve, kakšno grafično kartico ima v računalniku. Ker pa je standard AGP 3.0 zapisan tako, da opušča 3,3 V napajanje grafičnih kartic in prehaja na 1,5 V, se je Matsonic odločil za posebno opozorilo na ta problem v obliki rdeče nalepke. Če še to ne pomaga, potem resnično nič ne bo. Drugih posebnosti ni veliko, razen posebne razporeditve priključnih mest na zadnji strani plošče. Prav tako ne ustreza dodaten 12 V vtič, saj ga je težko namestiti v množici kablov. So pa poskrbeli tudi za hlajenje Southbridga, kar je vsekakor pohvalno. Nenazadnje bo takšna ponudba premamila marsikoga in prav je, da strankam za vložen denar ponudijo čimveč.

Andrej Potočnik

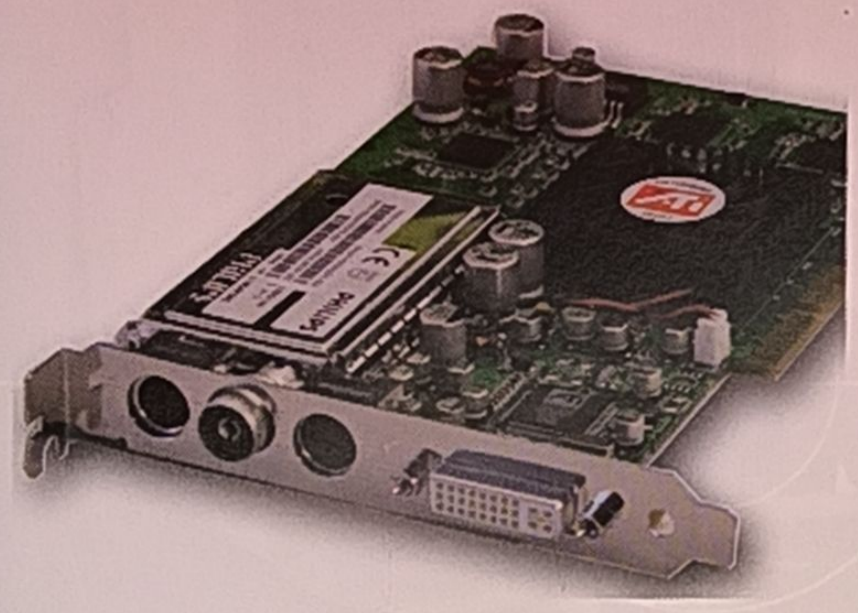
→Podrobnosti

Nabor čipov SIS 648
Podprti procesorji P4 Northwood, P4 Willamette, P4 Willamette-128
Podprt pomnilnik DDR200/266/333
Razširljivost pomnilnika 3 reže, največ 3 Gb
Integrirano zvočna kartica, mrežna kartica
Dodatna razširljivost 1x AGP 8x, 5x PCI, 1x CNR
Na spletu www.matsonic.com
Prodaja Anni d.o.o. (01) 583 99 99

PCFOcena

↗AGP 8x, USB 2.0, DDR333
↙Lahko bi bolj ergonomično postavili priključke za napajanje

"Uravnotežena ponudba z vsemi novostmi in dobro stabilnostjo." **84 %**



3D PROPHET AIW 9000 PRO

61.920 SIT Hercules

Teh Radeonov pa kar ni konca, kajne? In recenzij izvedb 9000/9000 Pro ste verjetno že tudi precej naveličani. Tokratna kartica se, kar zadeva grafični procesor in njegove zmogljivosti, prav nič ne razlikuje od vseh ostalih modelov s čipom RV250 in se je temu primerno enako odrezala v vseh testih. Jo pa krasi nekaj drugega, čemur služi tisti All-in-Wonder v nazivu. Ta Herculesov otrok namreč poseduje TV tuner, ki vaš računalnik spremeni v pravi mali zabavni center. Tisti, ki so že imeli opravka z ATi-jevimi tunerji, bodo težko našli žal besedo zanje, saj se lahko mirno kosajo s tunerji iz višjega cenovnega razreda.

In kako vse skupaj deluje? Kartico vstavite v vodilo AGP in v antenski vhod vtaknete antenski kabel. Če imate kabelsko TV, bo tuner predvajal tudi te programe. In to je vse. Programski vmesnik je (za razliko od mnogih drugih na trgu) izjemno enostaven za uporabo, slika pa je neverjetno dobra.

Dejstvo, da ima kartica S-Video izhod, ni nič novega, dobrodošel pa je tudi isti vhod, ki seveda omogoča pretok video podatkov tudi v drugi smeri. Z Uleadovim *Video Studiom 5.0*, ki je priložen paketu, pa je mogoča tudi kvalitetna obdelava zajetega videa.

Če povzamemo: če potrebujete kvalitetno grafično kartico za solidno ceno, ki vam bo ponudila v bistvu vse, kar trenutno potrebujete, je 3D Prophet 9000 Pro čisto dobra izbira. Če pa si želite še TV tuner, pa sploh ne razmišljajte o drugih (no, razen mogoče o izvedbi z grafičnim čipom RV300), saj se danes na trgu le redki samostojni tunerji lahko kosajo z ATi-jevim, še posebej v tem cenovnem razredu.

Barbara Banović

→Podrobnosti

Procesor ATi Radeon 9000 (RV250)
Hitrost jedra 275 MHz
Količina pomnilnika 64 Mb
Hitrost pomnilnika 275 MHz (550 DDR)
Hitrost 3DMark 2001 SE (1.024 x 768, 32 bit, 85 Hz) 7523
Hitrost UT2003 (1.024 x 768, 32 bit, 60 Hz) 58,2
Na spletu www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFOcena

↗Dobra kartica s še boljšim tunerjem
↙Polno združljiva samo z DirectX 8.1

"Za ta denar ne dobite boljše kombinacije grafične kartice in TV tunerja."

83%

DIAMOND PLUS 93SB

99.000 SIT NEC-Mitsubishi

19 palčne monitorje dandanes ponavadi srečujemo v grafičnih studijih kot prikazovalnike orodjarn, počasi pa se prebijajo tudi na domove običajnih smrtnikov.

Čeprav je oblikovanje NEC-Mitsubishijevega zaslona načeloma eno slabših (kot da bi monitor oblikovali Rusi), dimenzije niso pretirane, saj ga je zadaj nekoliko manj kot ostalih orjakov. Vidnega polja je za 18 palcev in čeprav smo že zasledili 18,1-palčne zaslone, se zavoljo tega res ne mislimo razburjati. Zato pa smo cmokali od navdušenja ob novi Mitsubishijevi tehnologiji SuperBright Diamondtron, zaradi katere so barve živahne, kot je to mogoče videti le pri redko katerem monitorju, zaslon pa je povsem plosek. Podprte so ločljivosti od 640 x 480, pa vse do 1792 x 1344 pri 68 Hz osveževanja. Za 19-palčnike priporočena ločljivost 1280 x 1024 se sicer osvežuje z ne ravno vrhunskimi 85 Hz, pa vendar je slika mirna kot jaz pred spopadom v *Quaku*.

Zaslonski meni je ergonomičen, vendar mu lahko mu očitamo, da nima samodejne nastavitve slike, pa še precej staromoden je. Pri uporabi je potrebna previdnost, saj je gumb za vklop privzetih nastavitev nevarno blizu gumba za potrjevanje menijskih izbir. Tukaj pa se seznam slabosti tudi konča, če seveda vzamemo v račun, da z 22,4 kilograma ne spada med najlažje.

NEC-Mitsubishijeva stvaritev zavoljo fantastične geometrije slike, enakomernih in po vsej površini čistih barv z minimalno konvergenco po robovih ne bo razočaral bodočih lastnikov. Obenem pa za ta vrhunski monitor zahtevajo povsem mizerno ceno. Kupiti? Absolutno!

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Velikost cevi 19 palcev
Vidna površina 18 palcev
Tip cevi SuperBright DiamondTron
Širina reže 0,25/0,27
Največja ločljivost 1792 x 1344 pri 68 Hz
Priključki VGA
Dimenzije 442 x 443 x 447,5 mm
Teža 22,4 kg
Na spletu http://www.nec-mitsubishi.com/
Prodaja Power Plus, (01) 511 27 27

PCFOcena

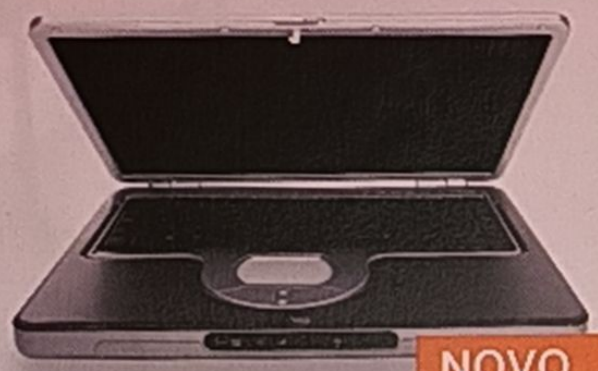
↗Monitor DiamondTron, kakovostna in ostra slika
↙Zastarel zaslonski meni, le priključek VGA

"Eno najlepših presenečenj v novem letu – tako kakovostno, kot tudi cenovno."

90%

Prenosni računalnik VERSA M300

NEC



Cene so informativne in že vključujejo DDV. Accord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

- zaslon 14,1 TFT XGA LCD
- Mobile Intel® Celeron® 1.5GHz procesor
- pomnilnik 256, trdi disk 30GB
- ATI 340M (souporaba spomina do 32Mb)
- CD 24x, FDD
- zvok AC97, modem, LI-ion baterija
- LAN 10/100, zvočniki, mikrofon

NOVO

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost

NEC VERSA M300

324.900 SIT

Pooblaščeni prodajalci:
BIG BANG: Lj-BTC 01/587 35 73, Lj-Rudnik 01/420 25 60, Koper 05/630 65 00, Kranj 04/202 66 80, Maribor 02/320 39 36, Jesenice 04/583 28 84, Celje 03/425 25 57, POWERPLUS: Celje 03/428 28 30, Ljubljana 01/511 27 27, Maribor 02/252 60 06 Janus Trade: Lesce 04/532 01 55, Celje 03/42 55 080, TEAL d.o.o.: Laško 03/734 00 70, MENTIS: Velenje 03/897 68 50, Dravograd 02/872 16 16, Maribor 02/228 17 20, Sl. Bistrica 02/843 08 30, BOF-LJ: 01/560 41 58, HARVEY NORMAN-LJ: 01/585 50 00

EXILIM EX-M2

109.200 SIT Casio

Kako priročno. V mesecu, ko se poglobimo v razmišljanje o nosljivih računalnikih, dobimo od Casia na test "nosljivo kamero". Naprava je le nekoliko večja od kreditne kartice, vendar ponuja Exilim več kot le fotografiranje – ob snemanju filmčkov AVI dobite tudi predvajalnik MP3 in snemalnik zvokov.

Ohišje je kakovostno in daje videz neuničljivosti, vendar imamo nekaj pripomb na postavitev tipk. LCD zaslon se po kakovosti lahko meri z zasloni pri kamerah standardne velikosti, Casio pa je modelu dodal tudi klasično iskalo, kar omogoča fotografiranje brez LCD zaslona in prihranek baterij.

Exilim do prehoda v stanje pripravljenosti potrebuje manj kot sekundo, zaporedne fotografije pa snema izredno hitro, tako da boste redko zamujali posebne priložnosti, pri katerih odločajo desetinke.

EX-M2 je preprost za uporabo, vendar ima tudi nekaj osnovnih foto nastavitev – osvetlitev, nastavitev beline, način bliskavice, zmanjšanje učinka rdečih oči. Na voljo je tudi način "Best Shot" s samodejnimi nastavitvami za šest vrst prizorov.

Po kakovosti fotografij EX-M2 sicer ne spada v vrh kamer z ločljivostjo 2 megapikslov, vendar je to očitno cena tankosti. Na temnih predmetih je opazna zrnatost in pomanjkanje ostrine, kljub temu pa v večini primerov prinaša zadovoljive rezultate.

V 12 Mb pomnilnik lahko posnamete do 50 minut zvoka, kar je uporabno za snemanje sestankov ali zvočnih opomnikov do oddaljenosti 2 m. Na PC se priklopi preko bazne enote, ker pa je EX-M2 tudi predvajalnik MP3, na ta način nanj posnamete skladbe MP3. V paketu dobite daljinski krmilnik (z LCD zaslončkom), kakovost predvajane glasbe pa je pozitivno presenetila.

Nikola Janković

→Podrobnosti

Ločljivost 2,0 megapiksla
Optični zoom Ne podpira
Digitalni zoom 4x
Dodatni načini Snema 320 x 240 filme AVI, snema zvoke WAV, predvaja MP3, 5 vgrajenih filtrov, nadzor bliskavice, dodajanje zvoka fotografiji
Povezava USB
Pomnilnik 12 Mb vgrajeno, podpira pomnilniške kartice SD/MMC
Teža 115 g (z baterijo)
Dimenzije 88 x 55 x 12 mm
Na spletu www.exilim.de/euro
Prodaja Tobo's (01) 433 23 33

PCFOcena

↗ Večstranski, majhne dimenzije, robusten
↙ Samo digitalni zoom

"Če se odločate med predvajalnikom MP3 in fotoaparatom, ubijete tako dve muhi na mah." **79%**

CORDLESS DESKTOP OPTICAL

35.000 SIT Logitech **www.logitech.com**

Brezžične zadeve postajajo vse bolj priljubljene. Brezžične tipkovnice so nam zelo všeč – na mizi je manj kablov, ni težave s prekratko povezavo, vendar pa brezžični miški še naprej ostajajo zelo nekonkurenčne – še posebej v igrah. Povsem v duhu trenda, nam Logitech ponuja brezžično izredno tipkovnico, napolnjeno s tisočerimi funkcijami – še nam je všeč krmilnik za glasnost na sredini – in tipično nenatančno in slabo oblikovano miško, ki je nihče noče.

↗ Odlična tipkovnica
↙ Predraga, obupna miška

"Če bi bila cena nižja, bi paket kupili že zaradi tipkovnice." **76%**

nova izdaja

PIRS®

2003

svet poslovnih informacij

www.pirs.si

- CD ROM
- knjižna izdaja
- prek 30.000 elektronskih naslovov
- prek 11.000 naslovov domačih strani
- nepogrešljiv pripomoček v poslovnem svetu
- informacija o izdelkih in storitvah na dosegu rok

SLOVENSKA KNJIGA

Stegne 3, 1000 Ljubljana
tel.: 01 500 52 18, pirs@slo-knjiga.si

računalniški sistemi

dve leti garancije

AMD 950MHz 1300MHz 1800P+ 2000P+ 2400P+ 2700P+

AMD Duron AMD Athlon

izbor komponent po lastni izbiri

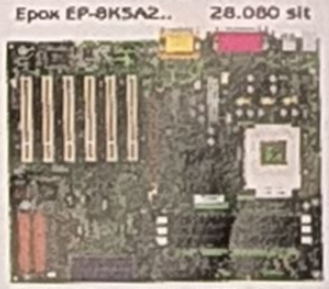
intel 1000MHz 1300MHz 1800MHz 2000MHz 2533MHz 2800MHz

intel inside celeron intel inside pentium 4

matične plošče Epox - kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8RDA+... 34.800 sit
Socket A Duron/Athlon, nForce2 čipset

Epox EP-4PEA+... 47.280 sit
Socket 478 Cel/P 4, 845PE čipset



Epox EP-8K5A2... 28.080 sit
Socket A Duron/Athlon, KT333 čipset

Epox EP-4SDA5+... 37.080 sit
Socket 478 Cel/P 4, SiS648 čipset

grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440 64MB TVOUT (GeForce4 MX440)... 19.940 sit
Inno3D Gf3 Ti200 64MB TVOUT (GeForce3 Ti200)... 27.680 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 64MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 46.800 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 52.900 sit
PowerMagic Radeon 9000 64MB TVOUT (ATI Radeon 9000)... 22.400 sit
PowerMagic Radeon 9700 PRO 128MB TVOUT (ATI Radeon 9700PRO)... 110.880 sit

PC Modding

(več o PC Moddingu na http://www.mlac.com.si/modding/pcm-modding.htm)

napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

-365AX ActPFC... 17.640 sit
-365AX ActPFC+FMA... 20.160 sit
-465AX ActPFC... 28.200 sit
-465AX ActPFC+FMA... 29.760 sit

hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 4.176 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.520 sit

5700D-Cu... 7.680 sit

Fan Mate 1... 828 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 7.440 sit

ZM80-HP... 6.120 sit

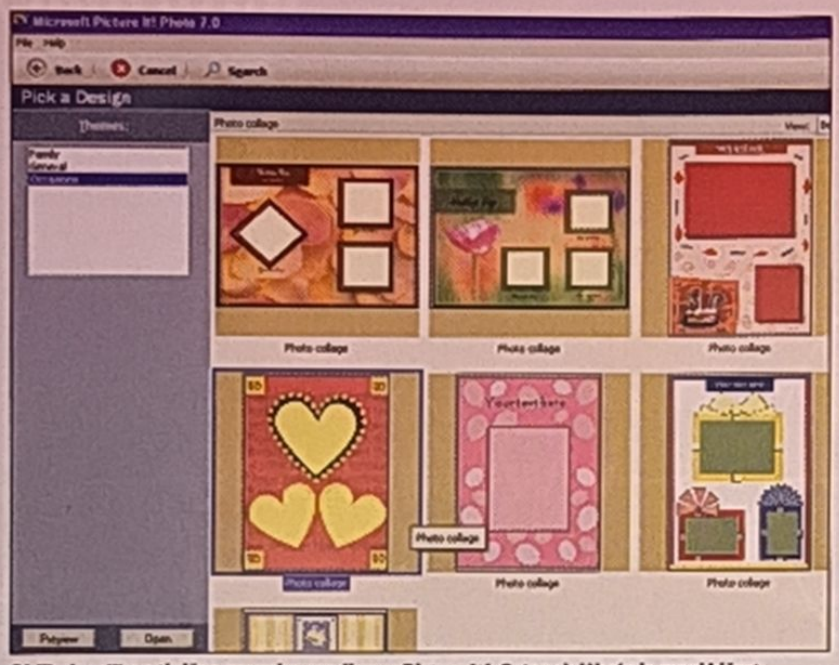
ohišja Chieftec

midi (serija CS601)	big (serija CS2001)
črn... 17.880 sit	črn... 24.360 sit
moder... 20.760 sit	moder... 26.200 sit
srebrn... 19.920 sit	srebrn... 26.280 sit

mlaco d.o.o.

renikova 36, Ljubljana
01/5008775 F:01/5008777
odaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Na ... šljemo tudi po hitri pošti!



Oblikujte sliko s tipično groznim ozadjem v *Picture It!*. Ostanek *Works* je manj kičast.

WORKS SUITE 2003

20.280 SIT Microsoft

Še en Microsoftov redni gost dobi obvezno letno preobleko.

Nikakor se ne bomo razburjali, če boste zapravili sto tisočakov za *Microsoft Office*, samo zato, ker dvakrat letno uporabljate urejevalnik besedila in si radi ogledujete smešne predstavitve, izdelane v *Power Pointu*, ki ste jih prejeli po elektronski pošti. A premislite, če se vam skromnost ne bi splačala. Je dobra za dušo.

Če ste domači uporabnik in ne velika živina s celim krdelom podložnikov, ki na tiho jokcajo, do vratu zakopani v preglednice, se vam splača razmišljati o tem osnovnem paketu za PC. In sedaj je čas, da nehate mrščiti čelo – paket še vedno vsebuje *Word 2002*, tako da se boste še vedno lahko smejali zabavni sponki. Dodatno programije pa je namenjeno ljudem, ki imajo raje nekaj malega zabave namesto dolgočasne praktičnosti. Tako lahko torej načrtujete svoje počitnice z odličnim *AutoRoute 2002*, uredite kakršne koli sličice s *Picture It!*, nato pa se še dodatno izobražujete s pomočjo *Encarte 2003 Standard*.

Večine programov pri smrtno resnem pisarniškem delu ne bi pogrešili, a boste do njih izjemno enostavno dostopali. Microsoftovski meni/orodna vrstica omogoča hiter dostop do vseh nameščenih programov, čeprav vas bo vmesnik pogosteje za ročico pripeljal do določene predloge, namesto da bi preprosto naložil določen program. Določene specifične drobnarije, ki si ne zaslužijo lastne aplikacije, kot je na primer načrt družinskega debla, imajo tukaj svoj poseben domek in zagotovo se boste kar nekaj časa igračkali in mislili, kaj vse zna vaš PC. Aplikaciji za izdelavo enostavnih preglednic in podatkovnih zbirk sta očitno vključeni zato, da bi paket izgledal bolj zaokroženo, zato se boste morali za zahtevnejše delo s slednjimi odločiti za kakšno drugo rešitev. Drugače pa gre za domačega uporabnika za očitno bolj razumno rešitev od dragega *Offica XP*.

Alec Meer

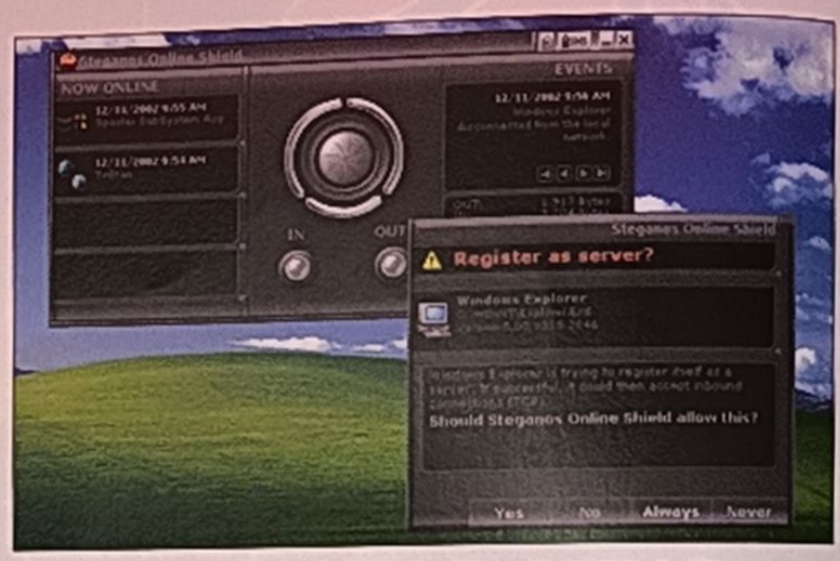
PCFOcena

↗ Primerna cena, veliko možnosti
↙ Ogromno navlake

"Odličen paket za domačega uporabnika, ki ga pa za poslovno rabo ne moremo priporočiti." **82%**

→Podrobnosti

V paketu *Microsoft Works, Word 2002, Money 2003, Encarta 2003 Standard, Picture It! Photo, AutoRoute 2002*, online in tiskan priročnik
Potrebuje Windows 98 ali novejše
Na spletu
www.microsoft.com
Prodaja



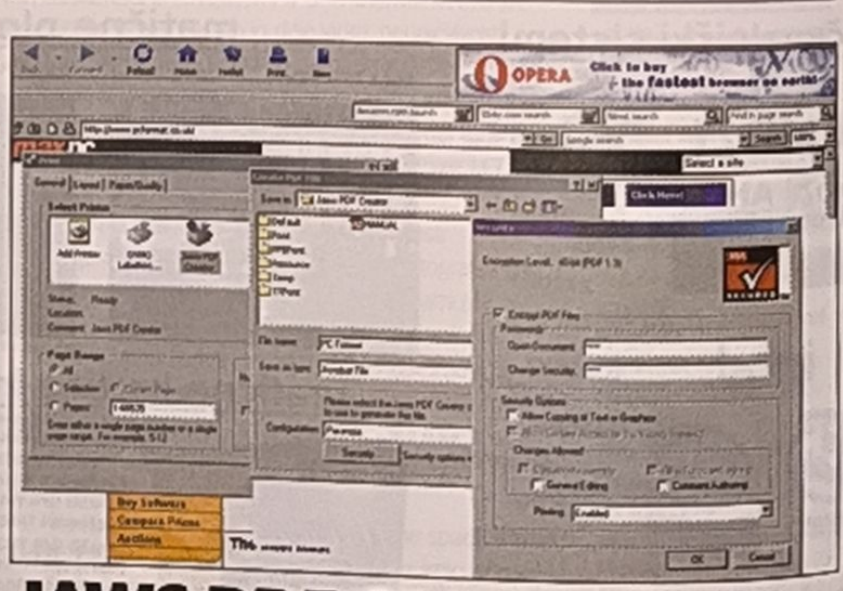
STEGANOS SECURITY 5

14.000 SIT Steganos **www.steganos.com**

Steganosova škatla obljublja, da vas bo obvarovala pred sedmimi največjimi nevarnostmi interneta: virusi, trojanskimi konji, hackerji, spywarom, skriptnimi virusi, vohljaškimi programi in sledovi, ki jih puščate na vašem PC-ju po brskanju po internetu. Ja, seveda nimate kaj skrivati. Vse skupaj se izvaja preko vmesnika, ki je (čeprav prepoln vsega) izjemno enostaven za uporabo. Zakrijete lahko vašo identiteto, da hackerji ne bodo imeli tarče, ki bi ji lahko sledili, najbolj paranoidnim pa lahko tudi preko sporočil SMS pošlje opozorila o vdorih. Edina manjkajoča elementa sta filter za elektronsko pošto in možnosti za starše, ki sicer nista obvezna sestavna dela takšnega programa, bi pa lepo zaokrožila celoto. **PCF**

↗ Obsežna varnostna orodja
↙ Ni med najbolj prefinjenimi programi

"Odlična celostna rešitev za zaščito vašega računalnika." **82%**



JAWS PDF CREATOR

25.000 SIT Global Graphics **www.jawspdf.com**

Medtem ko se svet obrača k formatu PDF, ki bo rešil vse združljivostne težave z dokumenti, pa nas smrtnike v srce zadeva cena programa, s katerim lahko delamo take dokumente. *Jaws PDF Creator* je mogoče res drag za domačega uporabnika, a še vedno stane pol manj kot *Adobov Acrobat 5.0* in ponuja vse, kar potrebujete za osnovno delo. Program vašemu sistemu preprosto doda še en gonilnik in vsaka aplikacija, ki zna uporabljati tiskalnik, bo naenkrat znala izdelovati tudi datoteke PDF. Program je enostaven za namestitev, ponuja ogromno možnosti nastavitev, rezultati pa so primerljivi tistim, ki jih daje *Adobovo* božanstvo. **PCF**

↗ Hiter, učinkovit in pol cenejši od *Acrobata*
↙ Še vedno drag za domačega uporabnika

"PDF-jev še nikoli ni bilo tako enostavno ustvarjati." **85%**

PCDJ HOME EDITION

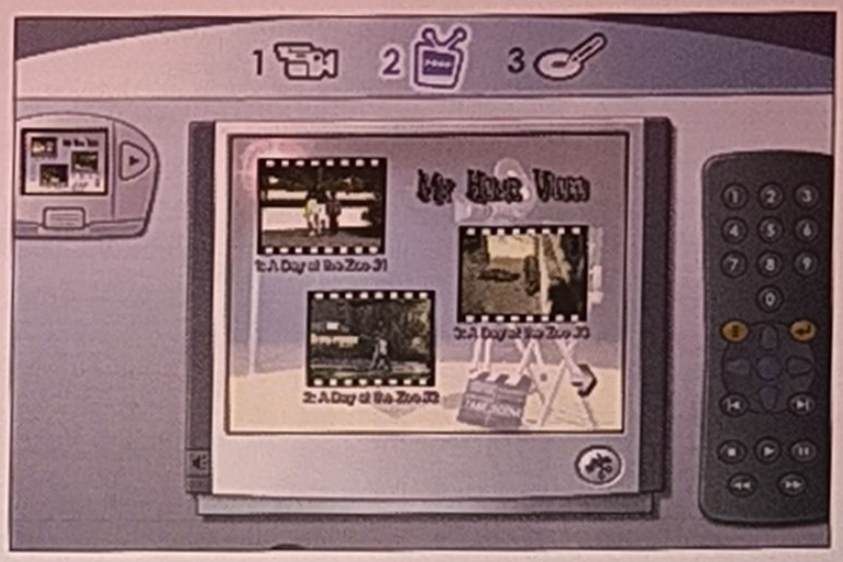
8.000 SIT Emission **www.visiosonic.com**

Vam "štance" v domačih diskotekah že presedajo? Potem poskušajte zmešati lastno zbirko MP3-jev. *PCDJ* za to nalogo ponuja nekaj priročnih orodij, vključno z ujemanjem ritma, nastavitev točk za spremembo ritma in celoten equalizer, na voljo pa so tudi možnosti zajemanja CD-jev. Kljub priponi Home, so najboljše funkcije oslabljene, če nimate dveh zvočnih kartic in zunanje mešalne mize. In če že imate kaj takšnega, potem vsekakor potrebujete več, kot ponuja *PCDJ*.

↗ Nekaj lepih, profesionalnih značilnosti
↙ Strojno požrešen

"Le za zagrizene amaterje in lokalne DJ-je."

52%



PINNACLE EXPRESSION

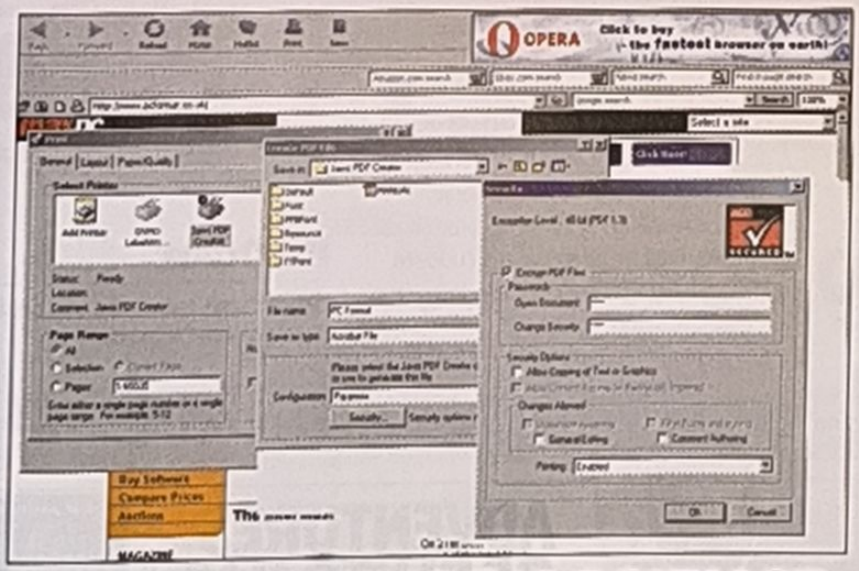
15.000 SIT Pinnacle **www.pinnacle.com**

Najnovejši *Pinnacle* ponuja snemanje videa in digitalnih fotografij na DVD "za telebane". Izbiranje scen, ki jih želite vključiti, izdelava izbirnika in snemanje na CD ali DVD potekajo preko čisto preprostega vmesnika, prav tako preprosto pa stiskate tudi naslovnice. Končni rezultat je povsem spodoben, čeprav nekoliko "pocukran", nedvomno pa gre za povsem kul, čeprav preprost način za snemanje vašega dragocenega materiala za skrito kamero.

↗ Zelo, zelo, zelo preprosta uporaba
↙ Zelo, zelo omejen program

"Odličen za začetnike, ki ga pa hitro prerastejo."

77%



THE HUTCHINSON SCIENCE REFERENCE SUITE

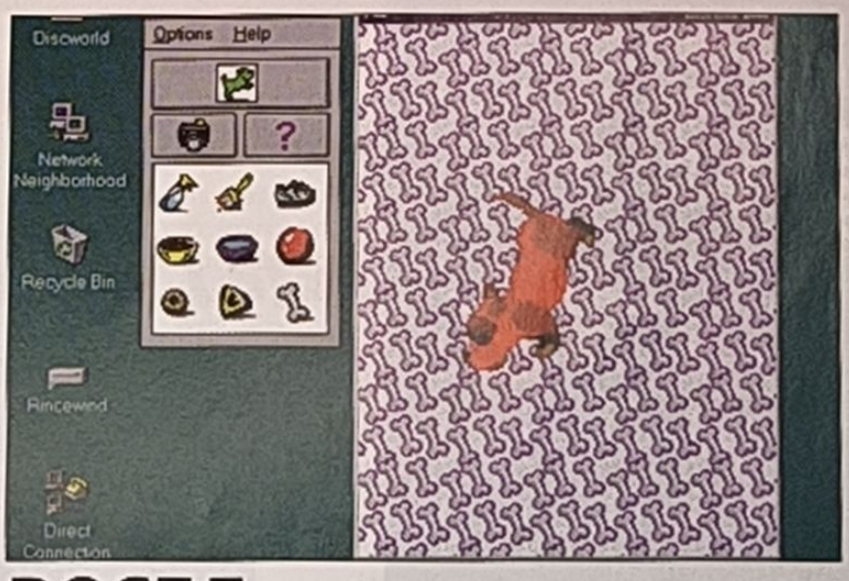
8.000 SIT Emission **www.visiosonic.com**

Pred nami je referenčno orodje, s pomočjo katerega lahko menda na hiter način najdemo podatke o ogromni količini stvari. Ker gre za znanstveno orodje, bi naj v njem našli podatke, vezane na znanost in znanstvenike. Zatakne pa se pri obojem. Podatke lahko iščete sicer po sedmih "enciklopedijah", a boste našli bore malo. Okroglih 19.515 podatkov je za takšno orodje odločno premalo, porazen vmesnik pa splošnega vtisa ne izboljša. Edina svetla točka programa je dobro izdelan kviz, v katerem lahko preizkusite svoje znanje iz fizike, kemije, biologije ali vseh treh panog, na različnih težavnostnih stopnjah. Sicer je res, da gre za poceni program, a boste potrebne podatke v bolj izčrpni obliki našli na internetu.

↗ Odličen kviz
↙ Pomanjkljivi podatki, obupen vmesnik

"Znanstvena referenca brez Vege, Nordunga in Pucha?"

39%



DOGZ 5

Ubi Soft Studio Mythos **www.petz.com**

Kaj naj vam povem o igri, ki ni igra oz. o Tamagočiju, ki para živce? Bore malo. Gre torej za PC izvedbo danes že osovraženega Tamagočija, v kateri morate skrbeti za psa, če lahko v tistem, kar vam je predstavljeno kot kup pikic na ozadju, ki ga predstavlja bitna slika. Vašo zverinico je potrebno hraniti in se z njo igrati vsaj enkrat dnevno, saj vam bo drugače pobegnila. In če hudo pogrešate družbo narisanega hišnega ljubimčka, ga lahko potegnete tudi na namizje in med delom "uživate" v njegovih vragolijah. Če se vam zdi, da je to odločno premalo, lahko psička naučite različnih trikov in z njim igrate nekaj vključenih iger, ki pa so a) čudne in b) neigralne.

Vse skupaj bi bilo še prebavljivo, če bi vsaj solidno izgledalo, tako pa je *Dogz 5* izpade iz prebavljivostnega razreda in pristane nekje, kjer lahko mirno pozabite nanj.

↗ Tamagoči na PC-ju
↙ Ježeš, še en Tamagoči na PC-ju!

"Ljudje, spravite se do azila in si omislite pravega psa!"

35%

www.msi-slovenia.com
www.msi.com.tw

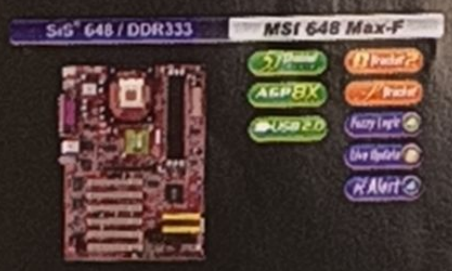
MSI™
Link to the Future

AGP 8X

Novi AGP 3.0 standard

- NVIDIA GeForce4 MX440 GPU
- 128-MB
- AGP 8x
- Video In, TV out, Dual VGA

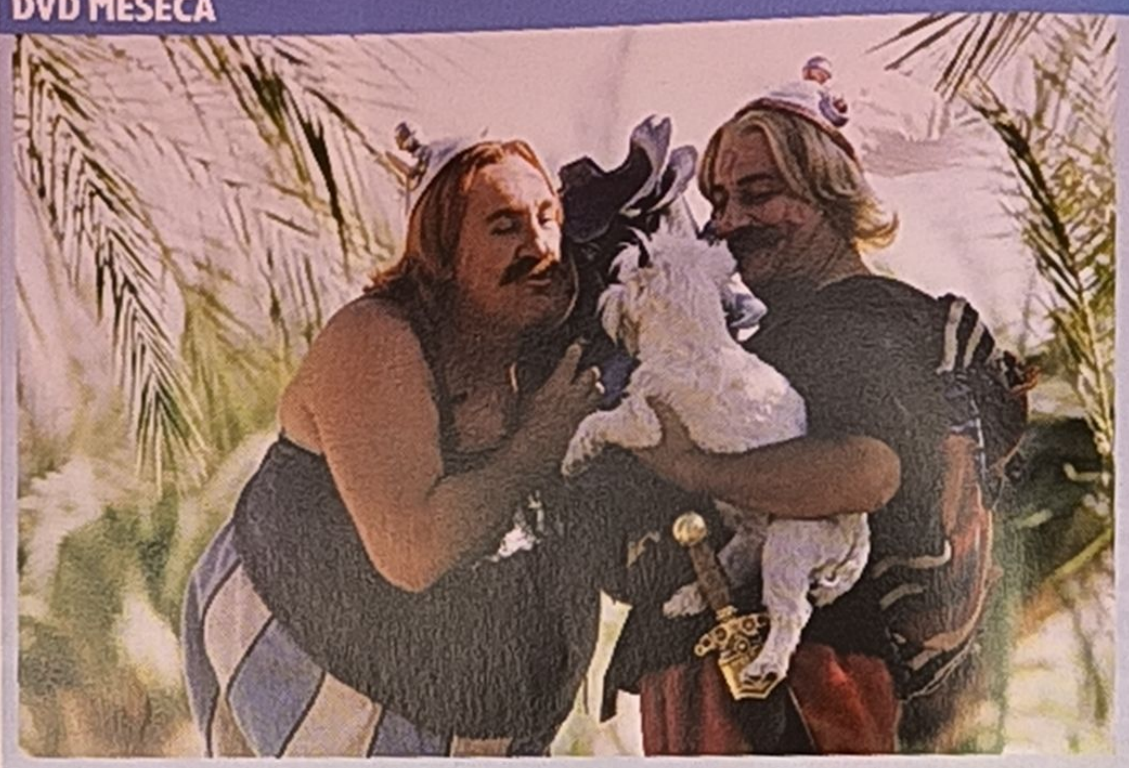
- NVIDIA nForce 2
- AMD Athlon XP in Duron procesorje
- FSB 333 MHz
- DDR 400MHz
- AGP 8x



- SIS 648
- Intel Pentium 4 procesorje
- DDR 400MHz
- AGP 8x
- opcija Gigabit LAN

E-misija d.o.o, Kamnik, tel.: 01 830 35 30, www.e-misija.si
IZID d.o.o., Jesenice, tel.: 01 242 83 49, www.izid.si
JAE d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 589 62 00, www.jae.si
ABAKUS TRADING d.o.o., Žabnica, tel.: 04 236 86 50,
Az Net d.o.o., Mengeš, tel.: 01 729 12 63,
BELBLED d.o.o., Otočec ob Krki, tel.: 07 309 94 00,
BIROSTROJ Computers d.d., Maribor, tel.: 02 252 38 91,
COMCOM d.o.o., Idrija, tel.: 05 372 20 20,
COMP.ING, Sevnica, tel.: 07 816 02 60,
ENIAC d.o.o., Nova Gorica, tel.: 05 333 35 55,
EVENTUS COMPUTERS d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 200 35 00,
MLACOM d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 283 93 15,
RICH Computers, Dolenjske toplice, tel.: 07 306 68 50,
TEAL d.o.o., Laško, tel.: 03 734 00 70,
VIZUAL d.o.o., Tržina, tel.: 02 539 1650

DVD MESECA



ASTERIX & OBELIX PROTI CEZARJU

Regija 2 Pathe

Filmskih predelav stripov je zadnje čase kar nekaj (X-Men, Spiderman), toda Goscinnijev in Uderzov Asterix & Obelix je ena najboljših stripovskih stvaritev vseh časov, obenem pa odraža duh pravega evropskega stripa, kateremu lahko konkurirata le še Magnus in Bunker.

Vsi priljubljeni liki, ki smo jih vajeni iz stripa, se znajdejo tudi v filmi, vključno z Dogmatixom in tudi njihove vloge so tradicionalne, čeprav je zaplet povsem nestandarden. Le kako bodo ljubitelji sprejeli medsebojen spopad Asterixa in Obelixa in izdajstvo slednjega, da sploh ne omenim da Mathusalixov čarobni napoj nadomesti super-čarobni napoj... Brez skrbi, vse skupaj zveni kompliciranо, vendar številni preobrati služijo kot prijetna poglobitev sicer fantastične akcije. Toda – osebno se mi zdi, da so kljub odlični igri Depardiueja in Benignija legendarni Galci s predelavo v film izgubili del čara.

Žal pa so dodatki popolno razočaranje, saj tako ubornih dodatkov že dolgo nismo videli: tako nam ponujajo le dva predfilma (tudi za nadaljevanje, Misija: Kleopatra) in zdi se mi prav škoda, da niso mogli vključiti vsaj res čudovite glasbe iz filma ali pa kakšnega intervjuja z glavnimi igralci.

→Podrobnosti

Slika 2.35:1 anamorfno
Zvok Dolby Digital 5.1 (francoski)
Dodatki Predfilm Proti Cezarju, predfilm Misija: Kleopatra.

PCFOcena

"Prvovrstna zabava za vso družino z evropskim šarmom."

Film **84%** Disk **25%**

KRŠKO
RADIO 93,4 FM

ADVENTURES OF PLUTO NASH

Regija 2 Warner Bros

Eddie Murphy je Pluto Nash, lastnik nočnega kluba na Luni v letu 2087, ki se po nesreči zaplete v upor proti zlobni korporaciji z Zemlje in kmalu postane vodja celotnega upora. Zaplet torej smrdi že sama po sebi, najhuje pa je, da film poskuša biti izviren, torej neholivudski, vendar pa je režiser popolnoma pozabil na scenarij in vse skupaj zasnoval na Murphyevi karizmi – kar pa še zdaleč ni dovolj, da bi film lahko konkuriral Spaceballs in drugim parodičnim mojstrovinam.

Slika 1.85:1 anamorfno
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Glasbeni video IMix "Ain't No Need", zbrisane scene, predfilm, dodatki za DVD-ROM

Film **52%** Disk **74%**

Aroba d.o.o. do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

KX-FL502CX

INFO : 080 / 1590

NV-GX7

Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na avdio-video komponentah Panasonic.
Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini. Popust velja na cenik z dne 1.9.2002.

Panasonic

SC-HT75

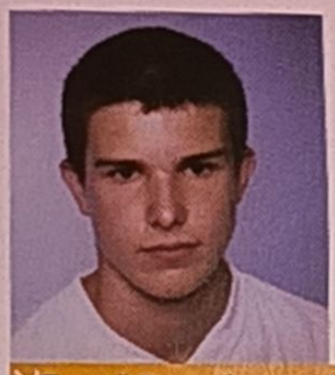
Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848. Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si

Igre

Novice/Napovedi/Opisi

Vedno prvi za igre

Nori čas



Tomaž Bartolj, urednik za igre

Ne vem, morda se motim, ampak zdi se mi da nobena stvar na tem svetu nič več ne upošteva dogovorjenega časa. Sicer pa to sploh ni čudno glede na vragolije, ki jih zganja mati narava. Za boga, decembra sem zunaj letal v kratki majici, med novoletnimi počitnicami me je obdajalo blato, ki niti slučajno ni spominjalo na zimski čas, 2. januarja sem videl zvončke, s pričetkom šole je prišla zima! Kot da imel bi sneg nekaj tedensko zamudo. In njegovo neodgovorno ravnanje se očitno potencirano prenaša še na založnike iger – ti odkar pomnim prestavljajo izide in se požvižgajo na vnaprej postavljene daturne. Sicer pa niso sami v svojem početju; zdi se mi, da vse malce zamuja – prepozni avtobusi, vlaki, kasni začetki filmov... No, kljub temu pa smo ta mesec pravočasno prejeli nekaj naslovov in jih za vas opisali. Le preberite si naše sodbe o *Earth and Beyond, Racing Simulation 3, Neocron* in drugih.

Khm, nerodna reč, na tisto flancanje o prepoznih javnih prevozih in TV sporedu kar pozabite – pravkar sem spoznal, da moja ura prehiteva. Pa menda nisem gledal tudi na napačen koledar, ko sem videl zvončke?!

bartolj@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Na svet so prikukali prvi zvončki in naslednje igričarske cvetke...

MIDDLE EARTH ONLINE

Konec človeškega rodu se bliža...

Razkol božanskega sveta *Gospodarja prstanov* je v deželi iger vsem dobro znan. Na eni strani imamo EA in njihovo licenco za ustvarjanje iger po filmskih uspešnicah, na drugi strani pa stoji Vivendi s pravicami naslanjanja na Tolkienovo književno delo. In kar je precej bolj žalostno – v kakovosti oba založnika vseskozi zaostajata za mojstrovinami Petra Jacksona in le nemočno capljata nekje zadaj. Morda pa se bo le obrnilo na bolje...

Vivendi se je očitno vendarle začel zavedati dragulja, ki si ga lasti. Sodeč po govoricah, naj bi Sierra pod vodstvom omenjenega založnika že kar nekaj let razvijala MMORPG, ki se je naslanjal na Tolkienovo delo. Toda nekje po poti so se načrti sfižili in zopet s(m)o ostali praznih rok. Vendar, poglejte zlomka, sedaj se je izkazalo da igra ni bila dokončno obglavljena – po najnovejših novicah na *Middle Earth Online* zdaj dela Turbine Studios. Do trenutka ko boste za ta naslov lahko odšteli denarce, pa bo Sava pretekla še nekaj kilometrov – izid je namreč pričakovan šele čez kakšnih 18 mesecev. Kljub temu pa vam lahko že sedaj razkrijemo nekatere čare, ki jih bo ta naslov ponujal. Kaj porečete na možnost borbe z zmajem, kupovanje lukenj Hobitov in seveda sestavljanje druščine prstana?

Če pogledamo še v druge kraje, kamor seže Vivendijeva roka, pa naletimo še na Liquid Entertainment (*Battle Realms*), ki trenutno dela na War of the Ring, gromozanski strategiji, postavljeni v Srednji svet. Poleg tega je tu Surreal, ki je zadolžen za nadaljevanje *Fellowship of the Ring* (PCF10). Oba naslova naj bi ugledali tekom leta. Ko bi jim vsaj približno uspelo in bi se približali genialnosti ter izvirnosti Tolkiena in Jacksona...

www.vugames.com

Spoznajte PCFormatove igrologe ...

Tonaž Bartolj je ta mesec veliko časa preživel ob nedokončanih izdelkih. Najprej se je ukvarjal s *TOCO* ter sesuval avtomobile, nato pa se je posvetil *Impossible Creatures* ter pobijal genetske spačke. Res vsestranski človek – od voznika do genskega inženirja.

Nejc Dulmin se je odločil za sodobno gladiatorstvo in se spoprijel z igro, ki ima slovenski pridih – *The Gladiators* od Anxel Triba. Sedaj se skriva v grmih, išče visoke točke, razstreljuje sode kerozina in se priklanja občinstvu, ki mu ves čas kaže navzgor obrnjen kazalec.

Boštjan Uršič je po razočaranju nad drugim delom filma *Gospodar prstanov* svojo žalost tešil z licenčno igro, vendar tudi to ni dolgo trajalo.

Ivo Vidergar se je po ultimatu o odstranitvi iz te rubrike vzel v roke in začel dajati bolj raznolike izjave. Po izjemnem presenečenju, ki ga nam je prejšnji mesec pripravil, pa se je tokrat zopet podal na zelo tanek led. Njegova izjava se namreč glasi: "Igral sem *Quake I*!"

Barbara Banovič je poletela nad Vzhodno fronto v igri *Il-2 Sturmovik*. Deklica se pozduša v zelo raznolikih nalogah – od pilota do strelca, vendar največkrat konča v vlogi katapultiranega padalca.

Nikola Janković se je odtrgal od *CM* in kmalu našel novo računalniško ljubezen. V svoje nedrje ga je zvabila srednjeveško obarvana *Medieval Total War*. Sedaj spoznava probleme plemiških družin in moli, da bi sesuli sosedov grad.

VIETCONG

Nekdaj bi povprečen zahodnjak ob besedi džungla pomislil na v kosmate kožuhe zavite domorodce in zvok bobnov. Potem pa se je zgodilo – Vietnam. Še ena lokacija, kjer so se Američani dodobra osmodili in ni je boljše podlage za igre. V zelo kratkem razmaku si boste lahko ogledali dva precej različna naslova – realnočasovno strategijo *Platoon* in pa komandovščino *Vietcong* izpod prstov briljantnih Take 2. Nad njim se je v PCF 9 že poželjivo slinil Nejc, sedaj, ko je naslov tik pred vrati, pa se mu vse bolj pridružujemo tudi ostali. Če se nam še niste priključili, se boste zagotovo, ko s ploščkov snamete demo – njam!

www.take2games.co.uk

SOLDIERS OF ANARCHY

Zgodovina se nenehno ponavlja – narod ni nikoli zadovoljen z vlado in jo kar naprej zamenjuje. Toda vedno se izkaže nekaj – vsaka vlada je boljša kot brezvladje. *SoA* vzame osnovno zgradbo *Commandosov* in jo postavi v postapokalistični in anarhistični svet z mega bombami, vozili in sredstvi za uničevanje nasploh. Po desetih letih v bunkerju je vaša četa (hm, le zakaj) obupana in jezna – pričakujte izjemno taktično, protivojaškega vzdušja polno izkušnjo, ko se boste s svojimi blatnimi fanti podali v boj za svobodo. Nekaj na pa le še zanima: če ni vlade, kdo pobira davke?!

www.soldiers-of-anarchy.com

AMERICAN CONQUEST

Koliko enot pravijo?! Če 16.000 bojevitih mož na bitko ne zadosti vaših strateških apetitov, vas bomo poslali na Srednji vzhod, pa bomo videli, če je tisto dovolj vojaška izkušnja za vas. Po odličnih *Cossacks* se je razvijalec CDV iz Evrope podal na ameriška tla in nam sedaj pripravlja osvajanje dežele hamburgerjev in Obalne straže, kmalu po času, ko je Kolumb izgubil orientacijo in našel "Indijo" čisto na drugem koncu sveta. Verjetno ni potrebno posebno poudarjati, da lahko pričakujete močan odpor – ali pa podporo, če boste prav vlekli diplomatske karte – prvotnih Američanov. Če združimo načina gradnje mest in upravljanje z viri iz klasike strategij *Age of Empires* ter množične bitke in spektakel iz briljantne serije *Total War*, moramo res dobiti prekleto sočen strateški sendvič, za katerega komaj čakamo, da zagrizemo vanj. Dober tek!

www.americanconquest.de

>>LESTVICE IGER

Katere igre se vam prikazujejo v spanju?

TRENUTNO IGRATE

1. Grand Theft Auto III
2. Age of Mythology
3. Warcraft III
4. Mafia: City of Lost Heaven
5. No One Lives Forever 2
6. Half Life: Day of Defeat
7. NBA 2003
8. Operation Flashpoint
9. Need for Speed 6: Hot Pursuit 2
10. Medal of Honour

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si.net

TRENUTNO ČAKATE

1. Doom III
2. C&C: Generals
3. Deus Ex 2: The Invisible War
4. Unreal II: The Awakening
5. Duke Nukem Forever
6. GTA: Vice City
7. Championship Manager 4
8. Star Wars: Galaxies
9. Toca Race Driver
10. Halo: Combat Evolved

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si.net

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

Splinter Cell	Ubi Soft	Februar
Asheron's Call 2	Microsoft	Februar
The Sims Online	Electronic Arts	Februar
C&C Generals	Electronic Arts	Februar
Vietcong	Take 2	Marec
TOCA Race Driver	Codemasters	Marec
Warrior Kings: Battles	Empire	Marec
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Konec marca
Championship Manager 4	Eidos	Konec marca
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Marec
Unreal II: The Awakening	Infogrames	Marec
Praetorians	Eidos	Marec
Indiana Jones And Emperor's Tomb	Activision	Marec
Total War: Viking Invasion Expansion	Activision	April
Lara Croft: Tomb Raider Angel of Darkness	Eidos	Maj
Star Trek Voyager: Elite Force 2	Activision	Junij
SWAT 4: Urban Justice	Vivendi	Pomlad
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Pomlad
Star Wars: Galaxies	Activision	Pomlad
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Pomlad
Master of Orion III	Infogrames	Pomlad
Commandos 3	Eidos	Poletje
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	Poletje
Gothic II	JoWood	Poletje
Halo: Combat Evolved	Microsoft	Poletje
Star Wars: Knights of the Old Republic	Activision	Poletje
Deus Ex 2: The Invisible War	Eidos	Jesen
XIII	Ubi Soft	Jesen
The Movies	Bo potrjeno	Bo?!é
Full Throttle 2	Activision	Bo?!é
Thief III	Eidos	Božič
Rome: Total War	Activision	Bo?!é
Hidden and Dangerous 2	Take 2	2003
Doom III	Activision	2003
Duke Nukem Forever	Take 2	2003
Max Payne 2	Take 2	2003

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

ONLINE IGRA MESECA

AGE OF MYTHOLOGY

Potem, ko smo zadnja dva meseca prestižni naslov podelili streljankama, je čas da tole častno mesto prevzame kakšna druga zvrst. Pa se malce ozrimo naokoli... Konkurenca je bila zelo huda in dolgo časa smo potrebovali, da smo se odločili naslov katere bomo zapisali z velikimi tiskanimi črkami. Hočemo ali nočemo pa vseeno moramo izglasovati popolnega zmagovalca. Ta mesec smo se odločili za Ensemblovo izjemno strategijo AOM, glavno konkurentko *Warcraft 3*, s katero ima tudi ogromno skupnih točk. Superiorno večigralstvo je že ena izmed njih. Samo z dvema klikoma vstopite v čudoviti svet živih nasprotnikov – v tem primeru za to poskrbi sistem ESO. Ne manjka niti možnost klepeta, lestvica najboljših igralcev, izvirno oblikovanih map in nora igralnost. Sama igra se lahko pohvali z obilico različnih enot, lepo 3D grafiko in tudi z prijetnim zvokom ne skopari. Da, to je naš absolutni zmagovalec!

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV

TODESANGST 2

Če morda poznate prvi del *Todesangsta*, veste, da je šlo za enega izmed najbolj kakovostnih in izvirnejših modov za *Half-Life*. Prijubljenost je očitno avtorje opogumila in jim dala novo kreativno moč, čigar rezultat je nadaljevanje. Tudi drugi del postreže z obilico zanimivih igralnih trenutkov, je pa res, da boste zelo hitro končali z kampanjo. Kratko, a sladko torej. Med drugim se boste udeležili nore helikopterske bitke in tudi bolj tihotapskih nalog v katerih bosta še pred stražarji morali poskrbeti za varnostne kamere. Tole je obvezno za vse, ki jih zanima enoigralska izkušnja in še niso okusili originala. Za *Half-Life* www.poppyfuel.com

DEATHBALL

Modi v stilu nasilnih športov so se izkazali za tako priljubljene, da so se pri Epicu (modro) odločili, da nekaj podobnega vključijo tudi v svojo uspešnico *Unreal Tournament 2003* – tako smo dobili *Bombing Run*. *Deathball* zadevo še nekoliko poenostavi in jo bolj približa *Quake 3: Prodalu* (PCF 9). Kljub temu, da je bolj enostavna pa je po mnenju mnogih mnogo zabavnejša. Morda se tole sliši čudno, ampak v igri ni nikakršnih orožij namenjenih pobijanju. Obstaja le zmožnost podreti igralca in mu odrezati žogo z samo še vil. Za *Unreal Tournament*
www.deathball.net

XIDIA GOLD

Xidia je zelo znanstveno fantastično urejanje in se lahko pohvali s povsem samosvojimi pošastmi in orožjem s katerim lahko prav te iztrebite. Tisti pripis *Gold* pa pomeni, da se pogovarjamo o "spolirani" verziji, ki navkljub odlično enoigralsko izkušnjo še dodatno izboljša ter razširi. Prikupnost boste imeli videti neverjeten talent avtorjev kar se tiče ustvarjanja stopenj kot tudi modeliranja likov. Dodana igralne izkušnje je spodobna in vas bo za nekaj ur potegnila iz resničnega sveta. Ko bi le bilo še več takih modov. Ah, pa kaj modov, naštejemo lahko dvakat igor, ki so slabše! Za *Unreal Tournament*

ONLINE PAPARAZZI

Counter-Strike očitno udarja s pravim nasiljem. Glede na podatke iz Los Angelesa je Dennis Zine iz mestnega odbora zagnal kampanjo za preiskavo vse bolj pogostih izpadov nasilja v igralnicah. Kapljca čez rob je bil spopad nekaj desetin (glede na poročila clo več kot sto) mladih, ki je imel za posledico hujše poškodbe s strelnim orožjem in nekaj pretepov s kovinskimi stoli. Kakšen Team Death Match dogodek bi lahko rekli! Še en dramatičen podatek prihaja iz Orange Countyja, kjer je policija v neki igralnici od meseca junija intervenirala več kot 300-krat. Dennis Zine zaradi vsega tega želi, da bi dosegel večje prepovedi za igralnice, podobne tistim za igralne avtomate v Združenih državah. No, da je stvar še hujša, pa je igralce CounterStrika za nameček udaril še nov specializiran virus, ki krade ključe. Virus je tip trojanskega konja. Več informacij najdete na
http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/trojan.snag.html.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

VIKING INVASION

Assemblyev *Shogun: Total War*. Letošnjo pomlad se bo močno shladilo, čas pa se bo zavrtel nazaj. Podali se bomo v mrzlo in kruto obdobje Vikingov, Škotov, Ircev, Sasov in ostalih bojevitih narodov. Glede na druščino lahko sklepate, da se bodo bitke odvijale predvsem na britanskem otočju, vključeni pa bodo tudi njihovi junaki. Prisotne bodo nove enote in skupaj z njimi tudi orožja – goreče puščice, vrelo olje, nove zgradbe in poseben "predbojni" urejevalnik. Pripravite se na plenjenje!
www.totalwar.com

PRAETORIANS

Ni dvoma, Eidos je s *Commandos* in ustvarjalci Pyro Studios naletel na zlato žilo. In kadar naveza deluje je nikar ne uničuj, se očitno glasi geslo založnikov. Že konec tega meseca naj bi med nas prišli *Praetorians*, ki nekoliko spominjajo na prej omenjeno serijo. 3D realnočasovna strategija bo tokrat postavljena v čas ko so bili naši makaronarski sosedje najmočnejši. Kampanja se bo vrtela okoli najbolj znanega Rimljana – Julija Cezarja in nas popeljala v puščave Egipta, mrzle dežele Galcev in samo osrčje imperija – Italijo. Premišljene poteze in taktika bosta nedvomno zopet osnova igranja in nadejamo se lahko nove vojaške poslastice.
www.eidos.com

SÖLDNER:

SECRET WAR

Pri JoWoodu imajo za letošnjo jesen na sporedu izjemno zanimiv naslov, umeščen v leto 2010. Zagospodarite na bojišču s svojo majhno enoto specialcev. V igri bodo dobro zastopana vozila – nekaj modernih pa tudi nekoliko futurističnih, obeta se nam morda najboljši poškodbeni model do sedaj in ekipno sodelovanje v večigralskem načinu. Vsak poraz, razkritje ali zmaga se bodo odražali na političnem dogajanju v svetu in presneto boste morali paziti, da ne boste razkurili pol sveta. Potem vam niti NATO ne more več pomagati...
http://soldner.jowood.com/

SILENT HILL 2

Konami je sklenil, da se bo intenzivno podal na PC trg. Eno izmed njegovih železnic v ognju je tudi *Silent Hill 2*, temačna, če ne že kar grozljiva pustolovščina. Vse se začne, ko nesrečnež po imenu James Sunderland, prejme pismo že 3 leta mrtve žene. Piše mu iz skrivnostnega mesteca in James se na vrat na nos spusti v iskanje ljubljene življenjske sopotnice. Da je rojen pod nesrečno zvezdo, se samo še potrdi, ko ga po celem kraju začnejo preganjati horde pošasti. Le zakaj in še pomembneje, kaj je z njegovo ženo? Vsekakor vprašanja, ki človeka pritegnejo, odgovore pa bomo lahko zvedeli že marca.
www.konami.com

PRIPOROČAMO

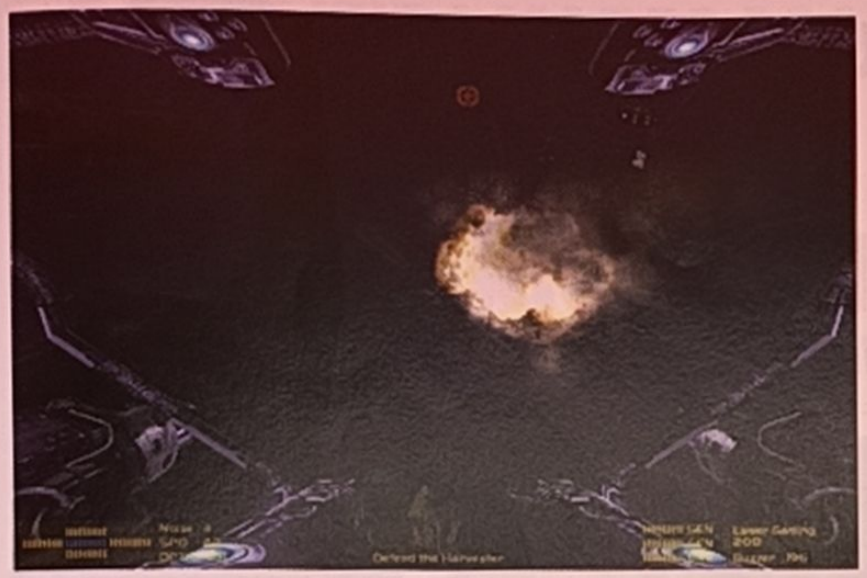
Igre, ki jih še vedno igramo.

MEDIEVAL: TOTAL WAR
Kolegi iz revije PC Gamer so igro postavili na prvo mesto stotih najboljših iger vseh časov. Njihovemu izboru lahko le prikimamo, vsem ki neste igrali le strategije pa povemo, da ne veste kaj zamujate.

SIMCITY 4
Študenti ekonomije in vsi, ki so si to želeli biti, bodo navdušeni nad Maxisovo ponudbo. Za okus nekaterih preveč podrobna, a vendar igre za najboljšo igro gradnje mesta doslej.

IL-2 STURMOVIK
V večini iger se ubijamo z zahodno fronto iz 2. svetovne vojne. Na srečo je tukaj IL-2 Sturmovik, da odpravi to kuvico. Il-2, po enem letu še vedno naj simulacija, bo že ta mesec izšla v cenejši različici.

OPERATION FLASHPOINT
Realizemi sodobnega vojskovanja je v tej igri napisan z veliko začetnico, naš volja pa so vam akcije v vlogi vojaka posebnih enot do vožnje tanka in pilotiranja helikopterja.



Eksplozije so lepe, vendar avtorji trdijo, da bo tudi fizikalni pogon na nivoju.

DATUM IZIDA POMLAD 2003

AQUANOX 2 REVELATION

O, vodno veselje. Še ena igra Aquanox je na poti.

Če tvojo igro izberejo za predstavitveno demonstracijsko različico ob izidu nove nVIDIINE kartice, je to za razvijalca precejšnje priznanje – če pa te izberejo dvakrat, je to skorajda že nezaslišano. Izvirni Aquanox se je sicer ponašal s prelestno grafiko in so ga tako uporabili ob predstavitvi kartice GeForce 3, vendar igra ni navdušila in smo ji tako prisodili oceno borih 50 %. No, nVIDIA je njeno nadaljevanje izbrala za predstavitev GeForca FX. Težko je sicer reči, kaj bodo izboljšave FX prinesle Aquanoxu 2, saj že na naših sistemih z DirectX 8 brez kartice FX izgleda odlično, vsekakor pa bo igra vizualno nekaj posebnega.

Struktura igre ostaja nespremenjena: vmesna video animacija ali glasovni dialog vam predstavita podvodni scenarij, v katerem boste pilotirali niz še nevarnejših podmornic v še nevarnejših razmerah. Tukaj bo seveda nujno izogibanje daljinsko vodenim torpedom, prisotne bodo piratske podmornice in smrtonosne zlate ribe, pozorni pa boste morali biti tudi na učinke morskih tokov, na korale, kamenje in zastrupljeno vodo. Dolgočasili se potemtakem najbrž ne bomo...

To je torej nespremenjeno, na našo srečo pa je spremenjeno nekaj, kar nam pri izvirniku ni bilo niti najmanj všeč. Slabo dodelan slog anime je zamenjal bolj realističen videz. Svet ostaja enak kot v Aquanoxu in njegovem predhodniku, Archimedian Dynasty, vendar Emerald "Dead Eye" Flint ni več glavni junak igre. Tip bo sicer tudi tokrat popravljal stvari, ki jih je zakuhal v prejšnji igri, vendar boste vi stopili v škornje Williama Draka, zelenca

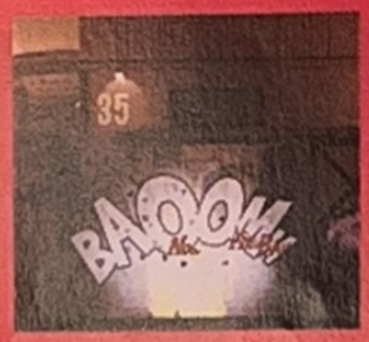
Tanka je linija med vesoljem in podvodnim svetom...

med podvodnimi bojevniki, ki se ukvarja z družinskim poslom, vendar na skrivaj sanja o nepozabnih pustolovščinah. Nekakšen Water Wars torej, se vam ne zdi?

Grafična prelestnost – kot so na primer učinki osvetljevanja planktona in odsevi od čudovitih in čudnih ozadij – je mogoča zahvaljujoč grafičnemu pogonu Krass, ki pa ne samo da izgleda dobro, temveč pomaga tudi pri prikazi večjega števila podrobnosti in omogoča tekočo animacijo. Kljub zunanji lepoti pa je razvijalec Massive najbolj ponosen na umetno inteligenco, ki jim jo je uspelo vgraditi v mehaniko igre. Predstavnik založnika Joja Wooda, Colin Grant, nam je pojasnil, da so "sovražniki tako neverjetno inteligentni, da je videti, kot da bi vsi po vrsti magistrirali." Hm, če vzamemo za merilo nekatere naše znance, ki se ponašajo z magisterijem, potem bodo najbrž precej uspešni v dvigovanju kozarcev in steklenic, vendar smo prepričani, da Colin ni mislil na to. **PCF**

>> KAKO NAPREDUJEJO

Najbolj ažurne novice o napredku v razvoju prihajajočih iger.



XIII

Razvoj: Ubi Soft

Ubi Soft ima to igro še vedno zapisano za izid v marcu, vendar o njej nismo izvedeli nič novega že mesece, pa čeprav založnik nove informacije obljublja prav kmalu. Igra temelji na priljubljenem francoskem grafičnem romanu in ima zelo nenavaden (stripovski) izgled.

Oni pravijo Marec
Mi pravimo Ne računajte na to
Napredek

RAVEN SHIELD

Razvoj: Ubi Soft

Druga igra Toma Clancyja v razvoju se je naposled ustalila na Ubi Softovem seznamu z datumi izidov – in sicer na marčevski stopnici. Glede na to, da je večigralski demo na voljo že nekaj časa, se strinjamo, da bi lahko Raven Shield izšel do konca naslednjega meseca.

Oni pravijo Marec
Mi pravimo Najbrž
Napredek

FREELANCE

Razvoj: Digital Anvil

Microsoft je predstavil uradno spletno stran za igro, kar ponavadi pomeni, da se zadeva bliža koncu razvoja, vendar bomo pri tej v nedogled prestavljani vesoljski simulaciji verjeli šele takrat, ko jo ugledamo. Do takrat obiščite www.microsoft.com/games/freelancer.

Oni pravijo Pomlad
Mi pravimo Enkrat letos že
Napredek

GHOSTMASTER

Razvoj: Sick Puppies

Od razvijalca igre Horace and the Spiders lahko pričakuješ le nekaj popolnoma odklopljenega. In ta nadnaravna managerska igra prinaša natanko to. Terorizirajte mesto z družino duhov in dosezite, da bodo ljudje zaradi strahu pred duhovi zapustili svoja bivališča.

Oni pravijo Marec
Mi pravimo Poletje, ne prej
Napredek

WARHAMMER ONLINE

Razvoj: Climax

Kolikor nam je znano, je ta igra MMORPG, ki jo soustvarjajo pri Games Workshop, še vedno v začetni fazi razvoja, tako da je ne pričakujte najmanj še eno leto. Vendar pa je to vsekakor igra, na katero se splača čakati – ko smo jo nazadnje videli, je bila fantastična.

Oni pravijo Sredi 2004
Mi pravimo Tokrat nič
Napredek

DATUM IZIDA POLETJE 2003

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Pozabite na grehe očetov – prva RPG Jedi bi lahko odkupila Star Wars.

RAZVIJALEC
Bioware

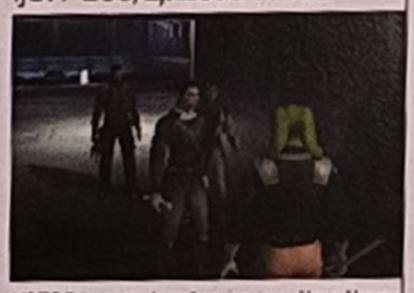
Greg Zeschuk, Direktor Biowara.

V kratkih sedmih letih je Bioware, ki sta ga osnovala stara prijatelja in navdušenca nad igranjem vlog, Greg Zeschuk in Ray Muzyka, zrasel na podjetje z več kot sto zaposlenimi in se ga drži sloves najboljšega razvijalca iger igranja vlog. Biowarove pisarne v zaspanem Edmontonu, tri ure vožnje od gorovja Rocky Mountains, je utopija za igričarske veterane – v skupnem prostoru je celo arkadni igralni avtomat *Gauntlet*, uroki iz *Dungeons & Dragons* pa odmevajo po hodnikih. Od *Shattered Steel* do *Knights of the Old Republic*, preko *Baldur's Gate in Neverwinter Nights* – igranje vlog v najboljši obliki (no, razen akcijskega *MDK 2*) do danes. V razvoju sta še dva zaenkrat skrita projekta, seveda pa veste, kam pokukati, da boste o njiju izvedeli še kaj več.

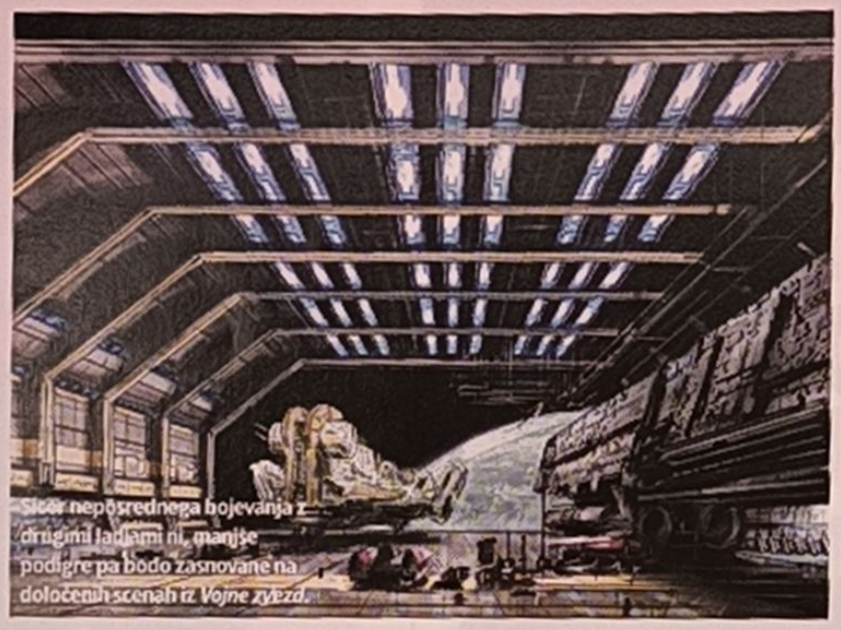
Založnik: Activision
www.bioware.com

DARTH VADER: ORGANIZATOR ZABAV

Kaj bi bila *Vojna zvezd* brez neprimerno izbranih prijateljev? Eee, *Epizoda I* in *II*...



KOTOR je osredotočen na vas, človeškega Jedija, tako da si rase ne morete izbrati, kot to lahko storite v *Galaxies*. Med samo igro pa boste zbrali skupino največ devetih kompanjonov, ki bodo iz vseh koncev galaksije in vam bodo omogočili dostop do vseh sort nezemeljskih sposobnosti. Upravljate lahko s skupino treh (vključno z vašim likom), ostali bodo pa čakali na vas na vaši ladji Ebon Hawk. Obljubljeno nam je bilo, da bo mogoče like zamenjevati po želji in upamo, da je ta možnost dovolj dodelana, da ne bo omogočala lenobe igralcev.



Slog neposrednega bojevanja z drugimi jedaji ni manjše podigre pa bodo zasnovane na določenih scenah iz *Vojne zvezd*.

Včeraj smo na DVD-ju gledali *Napad klonov* in jokali nad ponovnim uničenjem naših otroških sanj. Danes gledamo Jedija skakati naokoli in si, kljub groteskenemu plakatu Yode s svetlobnim mečem, ne moremo pomagati, da ne bi spet pomislili, kak zakon je *Vojna zvezd*. Samo pomislite, kaj bi bilo, če bi pri Biowaru (razvijalcu iger igranja vlog, ki mu ni para) napisali scenarij za naslednji film *Vojna zvezd*. Mi smo mnenja, da je *Knights of the Old Republic*, kljub temu, da je postavljen v obdobje 3.000 let pred Trilogijo, bolj zvest duhu *Vojne zvezd* kot kateri koli od Lucasovih novih zmazkov. Če so vam všeč igre igranja vlog, ki so mračne, kompleksne in napete, potem veste, zakaj smo tako navdušeni.

Zamegljen razum

"Imeli smo celo priložnost napisati del zgodbe, na kateri temelji vesolje *Vojne zvezd*," pravi Ray Muzyka in droben nasmešek na njegovem obrazu izdaja, da njegovo navdušenje ni nič manjše od našega. *KOTOR* je sicer postavljen več tisočletij pred Grozečo prikaznijo, a ga boste takoj prepoznali kot del *Vojne zvezd*, za povrhu pa bodo bojevniki Jedi in Sith Lordi vsepovsod, namesto da bi bili redkost, kot v filmih. "Pomembno se nam je zdelo oživiti svet," pravi Muzyka, ko njegov lik postopa po testnem planetu s travo, ki se upogiba pod njegovimi koraki. "Trenutno izpopolnjujemo modele Wookijev," doda. "Bolj kosmati bi morali biti." Takoj nas popelje na Kashyyyk, domači planet Chewbacce in njegovih kosmatih bratcev, zelen planet, poln gozdov, znajdemo pa se visoko v krošnjah dreves in gledamo dol skozi meglice in nežno valujoče listje.

KOTOR bo najprej izšel za Xbox in na tem mestu ne bomo doživeli napada ljubosumja na naše konzolaške brate, saj verno, da strah vodi v sovraštvo, sovraštvo v... neumne kozje bradice.

Igra je z grafičnega vidika pravi dragulj. Pošteni učinki *DirectX 8.1* in inovativna uporaba vertex in pixel senčenja za učinke, kot je osvetljevanje obzorja in preperevanje zgradb daje *Old Republic* unikaten in atmosferičen videz in bo očitno dobro namučil 3D mišice vašega PC-ja.

Občutljivo na svetlobo

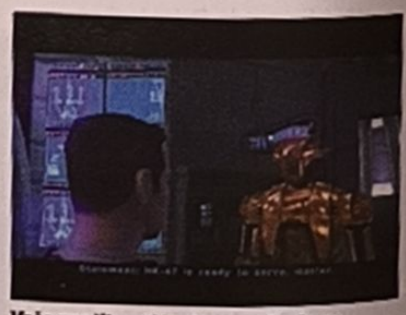
Pa dovolj o videzu – vseeno gre za RPG, kjer šteje tisto, kar se skriva v drobovju najbolj kompleksne zvrsti iger. Ker gre za vesolje *Vojne zvezd*, v katerem vladajo sile dobrega in zla, boste lahko stopali po poti svetlobe ali teme. Poleg vašega splošnega obnašanja (ubijanje ali reševanje nedolžnih, grožnje ali ponujanje pomoči itn.) se boste znašli tudi v marsikateri etični dilemi, v kateri ne bo očitnih pravih ali napačnih odgovorov, vašo osebnost in sloves pa določajo celo na videz nepomembne odločitve. "Odločitve so vaša stvar in živeti boste morali s posledicami," svari Muzyka. "Če med igro postajate vse bolj zlobni, se spreminja celo vaš videz."

Dober primer etične odločitve, ki vpliva na vaše dobro ime, je misija na

Ko smo izvedeli, da obisk planeta Yode ni mogoč, so bila naša čustva globoko ranjena. No, imate pa zato trgovino.

potopljen planet, ki je vir bacte, zdravilne tekočine, ki jo Luke Skywalker najde na začetku *Imperij vrača udarec*. No, ta tekočina je nekakšen zdravilni napitek v *Knights of the Old Republic*. Nedolžne ljudi v pomorski bazi oblegajo ogromni mutirani morski psi, katere lahko počasi in na kompliciran način prestrašite in odženete, lahko pa na hitro zaplinite zoprnike in jih na mestu pobijete. Če boste izbrali slednjo pot, boste onesnažili celotno vesoljno zalogo bacte – cena paketov za zdravje bo tako skozi celotno igro precej višja. Kot je tip povedal – posledice.

Če povzamemo: bojevanje ni edini način za napredovanje. Sposobnosti so ključ pri igranju, in čeprav boste lahko izdelali in uporabljali lasten svetlobni meč kot primarno orožje, obstaja še 50 različnih sposobnosti, ki se jih lahko naučite. "Skozi igro se lahko prebijete na več miroljubnih načinov," obljublja Muzyka. "Skoraj vse lastnosti ali sposobnosti, ki ste jih videli v filmih, bodo na voljo." Sicer dvomimo, da bo vključena sposobnost "trebušni ples pred orjaškim slinarjem", a smo blazno navdušeni nad igro, ki ima vse možnosti, da postane najboljša igra s tematiko *Vojne zvezd* vseh časov. **PCF**



Vaše značilnosti in sloves vplivajo na možnosti v pogovorih. Sicer pa verjetno tudi sami ne bi znanega morilca povabili na večerjo, kajne?

DATUM IZIDA MAREC 2003

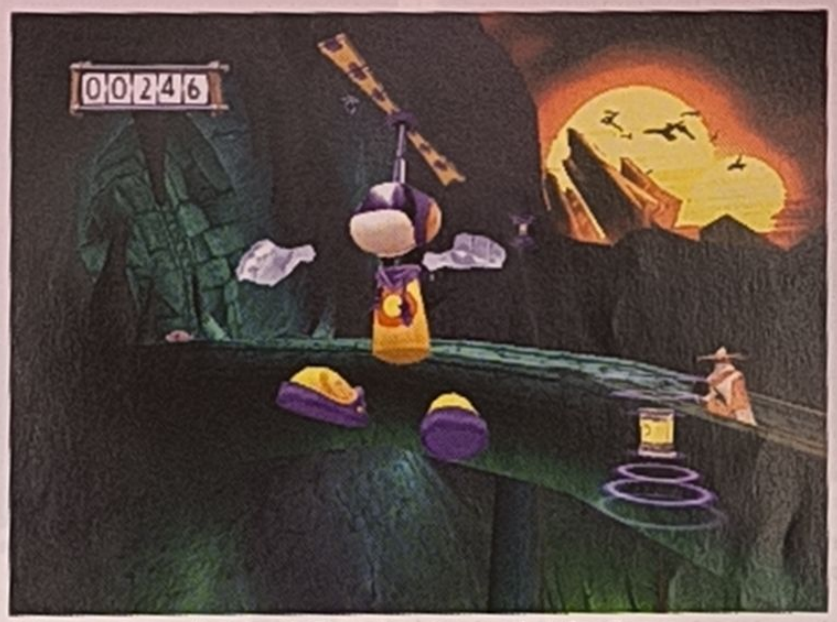
RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC

Nadvse prijetno biološko čudo brez okončin prihaja da zopet prebudi otroka v nas!

RAZVIJALEC
Ubi Soft Montreal

Ahmed Boukhelifa
Producent

4. del (nikar ne pozabite na *Rayman M*) ene izmed najbolj poznanih Ubi Softovih serij, založniki razvijajo tako kot vse do sedaj v svoji razvijalski hiši. Ekipa, ki je zadolžena za najnovejšo dogodivščino je vsekakor polna izkušenj, saj je več kot polovica razvijalcev že sodelovala pri eni izmed poprejšnjih *Raymanovih* reinkarnacij. Na igri trenutno dela preko 90 članov, ki so poprej sodelovali tudi z ostalimi razvijalci kot sta skupini Smart Dog in Criterion. Kar pa se tiče projektov v prihodnosti, nam nočejo izdati ničesar. Ali pa tudi sami ne vedo kaj jih čaka?!
Založnik: Ubi Soft Montreal



Saj vemo, saj vemo. Karkoli natlačijo na njega, še vseeno izgleda prikupno.

Ni ga lastnika PC- ja, ki bi bil pripravljen konzolam priznati kakršnokoli prednost pred svojo bež škatlo. Toda tudi največji lokal patrioti kaj žalostno povesijo glave, če začne beseda teči o ploščadah. Te pač domujejo na konzolah. Ali pa tudi ne – računalniški igričarji imamo namreč imenitnega predstavnika te zvrsti – brezudega "facmana" po imenu Rayman. Morda je vendarle čas, da si omislite ploščček, pa čeprav vas spominja na, uh, au, konzole. Kajti, dragi moji, tega ne smete zamuditi!

Staro ali novo?

Seveda Rayman še naprej ostaja stara dobra tretjeosebna ploščadna arkada in kot taka ohranja pazljivo skakanje iz police na polico ter nenehno padanje pri takem početju, ki pa ne bo prehudo kaznovano, saj bo našega risankastega junaka nazaj na pot takoj postavil helikopterček. Zagotovo bo Rayman izgledal lepo kot še nikoli in ni dvoma, da nas namerava navdušiti v doslej še ne občuteni meri. Že omenjene tradicionalne naloge tipa "skoči-teci-streljaj" bodo v novem delu ločevale številne podigre. Te bodo pestre kot se le da – snowbordanje po norih progah, Rayman se bo skrčil, se usedel v svoj čevelj in z njim dirkal, da bi ulovil drugo obuvalo... Če bodo naloge res take kot nam obljubljajo, jim gotovo lahko priznamo da so izvirne, hkrati pa izražajo že kar malce odbit francoski smisel za humor. Da bo tega v zadostnih količinah bodo poskrbele tudi različne izjave v stilu: "Hej, streljajo na nas. Res izvirno početje za kopico slabih fantov!"

Francoski humor

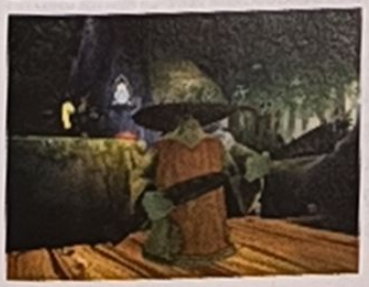
Humor, ki ga Francozi ljubijo, bo brž kone vsakemu sedel drugače, zagotovo pa bomo vsi navdušeni nad oblikovanjem stopenj, ki bodo pregovorno Raymanovsko originalne in odlične. Morda strelski obračuni z hudobci res niso najnovejši izum, bodo pa gotovo izpeljani skrajno zabavno. Če kar citiramo Fabrica Holba:"Stalno spreminjamo ritem igranja in se tako izogibamo možnosti dolgočasenja. Način boja bo tako lahko popolnoma različen od človeka do človeka – bojevali se boste lahko npr. s strateškim pridihom ali pa boste zlobca napadli kar na juriš. Vse bo odvisno od igralca."

Sesuvanje riti!

Rayman bo poznal preko 200 novih animacij, kar mu bo omogočalo da bo prevračal kozolce, se kotalil, slalomiral in napadal kot še nikoli do sedaj. Predvsem slednje bo zelo uporabno, saj bodo nekateri sovragi tako bistri in okretni, da jim ne bomo mogli sprašiti zadnjic z navadnimi ravnimi streli, temveč bomo morali nanje streljati s kakšnimi bolj prefinjenimi metodami – možnost na njih naščuvati avtomatsko voden odmerek bolečine se bo brž kone izkazal za več kot uporabnega. Boji bodo tako napeti, da bodo jemali dih in paziti bomo morali da si bomo ob prvi priložnosti z malce strategije pridobili prednost ter vmes uporabili še razne super moči in dodatke, ki bodo vsaj tako zabavni kot uporabni. Še posebno pestri bodo dvoboji z zahtevnejšimi šefi stopenj (glavnih težakov naj bi bilo 7) s katerimi se bomo spoprijeli v posebnih arenah – ravno te pošasti bodo tudi v središču pozornosti v zgodbi.

Vzpodbudne so tudi besede glavnega moža razvoja Ahmed Boukhelifa:" Igra je zgodba razstavljena v poglavja. Hoteli smo uiti tisti preveč togi strukturi igre, ki je od igralca zahtevala, da je za napredovanje moral poiskati prav vse predmete. Je pa res, da hitreje kot opravite stopnje, več točk dobite." In točke pomenijo nagrade – pravzaprav dodatne stopnje, ki so poklon klasikam kot sta Sentinel ter Commando – to pa pomeni že skorajda garancijo za zabavo. Če bodo vse opravili tako kot je treba, se nam bo vsem marca obrnilo malce na otročje. In prav je tako! **PCF**

ENA ALI DVE KRESNIČKI?



Temne "kresničke" bodo Raymanove glavne sovražnice in čeprav so velike komaj za otroško pest, jim je treba zaradi njihovega nenavadnega stila oblačenja priznati prav zastrašujoč videz – ali pa morda spominjajo na z antibiotiki nabasanega petelina?! Kdo bi vedel. Važno je le dejstvo, da boste lahko z njihovo neprostovoljno pomočjo prišli do dobrodošlega poskoka energije. Vsak sovražnik je lahko prijatelj! Pa četudi si tega sploh ne želi...

Prikaz plesa Johna Travolte v disku je samo eden izmed Raymanovih hobijev.

Temna kresnička zasači neprevidnega Raymana ter ga dodobra prevetri.

↘DATUM IZIDA MAREC 2003

TOCA RACE DRIVER

Dirkaška simulacija z zgodbo? Živemu se res vse zgodi!

Vzorna urejenost: mini mapa steze, merilec hitrosti in obratomer, prikaz poškodb, vmesni časi ter rdeča puščica, ki kaže, iz katere strani prihaja nasprotnik. Sedi, pet!

Revolucije v svetu iger lahko vodijo do popolnih zmagoslavij in trkanja po prsih ali do najklavrnejših propadov, ko se glave razvijalcev povesijo kot kure ob deževju. Nič na tem svetu sicer ni 100 %, ampak trditi si upam, da Codemastersu ob izidu *TOCE* ne bo treba spoznavati kokošjih potez.

Poteza, ki je udarila kot strela z jasnega, bo prvič v zgodovini v dirkaško simulacijo vpletla zgodbo – zgodbo o Ryanu McKanu, mladem dirkaču, ki sledi stopinjam umrlega očeta in je še v senci starejšega brata. Toda kri ni voda in Ryan si s pomočjo managerja kmalu začne utirati pot med zvezde, vi pa ga pri tem seveda vodite. Po preigravanju beta različice lahko rečem, da je ta element lepo izveden in kar pritegne, čeprav ravno velikega vpliva na dirke nima. Še najbolj se čuti v tem, da se lahko igralec res poistoveti z dirkačem in zato vse skupaj dojema bolj doživeto in čustveno, jokal pa zaradi slabe uvrstitve nisem. Potočil sem solzico, jokal pa ne.

Oči se vam lahko zarosijo tudi zaradi lepote, ki jo je igra sposobna prikazati že v tej fazi, za kar pa je potrebna že kar močna "mašina". Res lepo izdelane proge zasenčijo še lepši avtomobili, vrhunec pa je zagotovo poškodbeni oz. fizikalni model. Najprej malce popraskate barvo, sesujete luči, zravnate zadnji blatnik, ga v naslednjem ovinku sesujete, da ga lastni proizvajalec ne bi spoznal, na vrsto kmalu pridejo vsa stekla, nato odletijo odbijači, se nenadzorovano odpirajo vrata, ob res hudem naskoku na ograjo izgubite še izpušni lonec in lahko se vam zgodi, da se v cilj pripeljete v vozilu, ki še najbolj spominja na samokolnico. Da so v igri prisotni tudi postanki v boksih, se torej ne gre čuditi. Taktiko postankov oz. popravil lahko v dobršni meri določate sami, na voljo pa so vam tudi nastavitve pred samo dirko, ki so izvedene preprosto, a učinkovito in se lepo poznajo pri sami vožnji.

Zvoka zaenkrat še ne moremo komentirati, ker je v povojih, edino pesem Sweet Home Alabama v menijih se izkaže za zelo prijetno.

TOCA bi naj bila po prvotnih načrtih že na policah, a so se razvijalci po ne najboljšem odzivu na različico za PS2, odločili, da vse še izpilijo, ponudijo dirkanje z 20 nasprotniki, posodobijo podatke in se posvetijo še večigralstvu. Dobro za prodajo in naše veselje!

PCF

13 prvenstev, 42 avtomobilov, 38 stez in vse pričakovane kamere/pogledi – pestrosti res ne manjka!

↘DATUM IZIDA POLETJE 2003

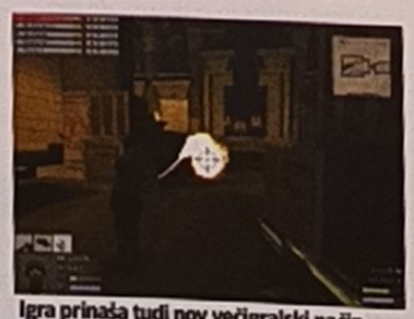
WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Že ko smo bili sami, je bila igra odlična. Kaj bo šele sedaj, ko bomo imeli družbo?!

***Enemy Territory* bo samostojen dodatek in za njegovo igranje ne boste potrebovali izvirne igre.**

Železo je najbolje kovati, dokler je vroče, zato je kar malce čudno, da so pri Activisionu toliko časa čakali z izidom dodatka za *RTCW*. Veliki povratek se naj bi z *Wolfenstein: Enemy Territory* zgodil šele nekje v prvi polovici tega leta. Ker se je železo sedaj že nekoliko ohladilo, morajo predstaviti res dobro kovaško delo, a če zna kdo vihteti igričarsko "macolo" potem so to ravno ljudje, zadolženi za svet Wolfensteina.

Ko se boste vrnili v dobro znano obdobje 2. svetovne vojne (natančneje v leto 1942) si boste nataknili škornje B.J. Blazkowicza, se spet do kolen pogreznili v blato in na ramo vrgli puško ter se odpravili spoznavati Hitlerjeve dečke. Toda ne odrinite prehitro, počakati morate še kolege. A ha, nič več ne boste sami – priključila se vam bo pestra druščina, sestavljena iz popolnoma raznolikih pojav (medicinec, inženir, skrivni agent...). V razgibani enoigralski kampanji boste trošili svinec v Egipčanskih puščavah in širom Srednje ter Zahodne Evrope. Razvijalci trdijo, da so se na vse kriplje trudili, da bi bilo poveljevanje vašim partnerjem tako preprosto, kot je menjavanje puške, hkrati pa naj bi vam ponujalo širok arzenal taktičnih možnosti. Čeprav ne dvomimo v bližč enoigralske izkušnje, pa se morda še bolj veselimo večigralstva.



Igra prinaša tudi nov večigralski način.

Iz oči v oči si bo lahko naenkrat zrlo do 60 igralcev in ob taki masi morate res dobro skrivati zadnjico. Dodatne luknje pa si tam ne želite, kajne? Lepo je slišati, da se bodo lahko igralci povezali v skupine z do šest članov, določili svojega vodjo, ter hrabro zakorakali zmagi, ali pa, v primeru bolj klavrne ekipe, smrti naproti. Že kar vriskanja vredno pa je dejstvo, da nas čaka tudi večigralska kampanja, skozi katero bomo lahko dosegali višje čine in si tako izboljševali določene sposobnosti (lahko boste malo hitreje "stopili", se polastili večjih kosov orožja in bili nasploh glavni magnator). Manjkali ne bodo tudi bolj "običajni" načini bojevanja kot je npr. Last Man Standing ali izpolnjevanje določenih nalog v omejenem času.

Če niste srečnež s široko pipico v splet pa se nikar ne umikajte v kot in se pripravljajte na jok – tudi za vas so poskrbeli, saj boste vse omenjene način igrali proti ali v sodelovanju z računalniškimi nasprotniki. In ti naj ne bi bili debilni!

Govori se tudi, da za dodatek ne boste potrebovali izvirne igre. Sicer pa, kdo sploh je še nima?! Naj nadaljevanje že vendar prispe!

PCF

↘DATUM IZIDA POMLAD 2003

HANNIBAL

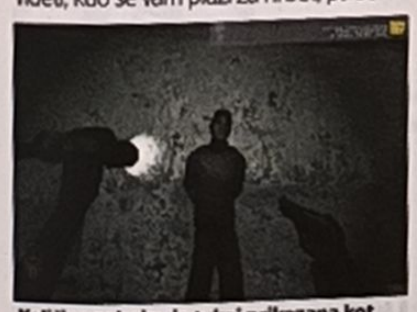
Povedi svoje slone preko gora... Pardon, napačen Hanibal. Imate kakšno poslastico z bobom in steklenico dobrega chiantija?

Zaboji. Končno. Za trenutek smo bili skoraj prepričani, da ne bo izpolnila kriterijev za prvoosebno streljanko.

Film je povzročil kar nekaj negodovanja med ljubitelji Thomasa Harrisa, saj mu, za razliko od predhodnika, Ko jagenjčki obmolknejo, manjka psihološke manipulacije, ki je tako všeč H. Lecterju Pl. in se namesto tega osredotoča izključno na grozo. In ker licenca za igro dovoljuje uporabo elementov tako iz knjig, kot tudi iz vseh treh filmov (vključno z Rdečim zmajem), nas je zanimalo, kakšno pot bo ubrala. Pri razvijalcu so nam povedali, da gre za akcijsko srhljivko s tremi glavnimi elementi – atmosfero, akcijo in raziskovanjem. Ima elemente grozljivke, a je zvesta svojim psihološkim koreninam. V določenih stopnjah sploh ne boste imeli orožja. "Igralci se namreč zanašajo na občutek varnosti, ki ga daje orožje," je povedal Diego Zanco, soustanovitelj podjetja. "Če jim ga vzamete, jih lahko resnično prestrašite." V igri bo torej vrsta klavstrofobičnih lokacij, vključno z zaporom v Baltimoru, raziskovali pa jih boste iz prvoosebnega pogleda (kot Clarice Starling). Torej ne boste mogli videti, kdo se vam plazi za hrbet, pa še oboroženi ne boste? Temu bi lahko rekli recept za neprespane noči, ki si ga razvijalec tako želi izpopolniti. Pogovorne sekvence bodo odkrivale zgodbo, močni pustolovski elementi pa zagotavljajo, da bo klasičen pristop k strelskim igram ("najprej ustreli, potem vklopi možgane) postavljen na stranski tir. Za začetek Clarice ni potrebno streljati ljudi. Lahko se jim predstavi s svojo značko FBI in mogoče se bodo kar takoj predali. Dobra UI bo zagotovila realistično obnašanje računalniško vodenih likov, njihova dejanja pa bodo temeljila na celi vrsti različnih faktorjev, kot so njihova volja, stopnja samozavesti in tem, ali ima Clarice pištolo v rokah ali ne. Element preiskave je omogočen preko dlančnika, s pomočjo katerega Clarice komunicira z bazo in dobiva navodila, shranjuje sporočila in celo slika like in lokacije ter jih pošilja v glavni štab v identifikacijo.

Zaenkrat nismo ravno prepričani, da bo igri uspelo doseči cilj razvijalca, da bi sutvaril najbolj strašljivo igro vseh časov, a je vseeno treba priznati, da noči niso ravno prijetne, če cel dan razmišljate o ljudožercih. Celotna igra bi naj bila prava nočna mora in upamo, da jim bo uspelo

PCF



Količina nabojev je tukaj prikazana kot "9/11". Naključje ali zarota?

↘DATUM IZIDA FEBRUAR 2003

MISTMARE

Megla vse na svetu naredi nore. Včasih se nam zdi, da se to dogaja tudi brez megle.

Če vašega imena ni na vratih, potem ne boste vstopili živi.

Čas je za spremembe. Čas je, da v svetu iger FRP zaveje nov veter. Čas je, da se stvari zasukajo in se izmuznejo iz jeklenega objema dolgočasnega ponavljanja. Čas je za *Mistmare*, nov naslov, ki nam ga obljublja naš razvijalec Anxel Tribe.

Drugačen pristop je viden že v osnovah. Če že hočete primer, vam dajemo tole informacijo – v *Mistmare* ni nikakršnih številk! Da, prav ste prebrali – nič, nada, nula številk v igri FRP. Pa ne belite si preveč glave, saj je najpomembneje, da zaradi tega ne boste prikrajšani za kakršne koli užitke in boste kljub temu lahko pridno nabirali izkušnje in razvijali junaka. Zastavili so si pač koncept, ki bo primeren tako za novince v zvrsti, kot tudi za največje veterane.

Med prednostne naloge so si zadali ustvariti igro s prepričljivo in zanimivo zgodbo. V ta namen so na pomoč dobili Sinister Systems, kjer so jim spisali zaplet, ki je med igro predstavljen z več kot 100.000 (ne, ni nas presenetil tiskarski škrat, tukaj dejansko mora stati pet ničel) besedami. Še posebej so se posvetili povezovanju igralne izkušnje s pripovedjo. Rezultat je dogajanje, ki igralca zlahka posrka vase in naj bi tudi najbolj izkušenim mačkom vzelo vsaj 100 ur igranja, da bodo ugledali konec. Toda to še ne pomeni, da bodo lahko v tistem trenutku enostavno pozabili na igro – dogajanje bo namreč nelinearno, prav tako pa bo koncev več in naslov se bo splačalo preigravati vedno znova.

Čudežnih urokov ne bo zilijon, bodo pa zato obstoječi toliko bolj uporabni.

Tako kompleksna igra pa s sabo prinaša tudi določene nevšečnosti – na prvem mestu je tu ustrezno uravnoteženje. Za to naj bi bilo poskrbljeno, saj so razvijalci igro večkrat preigrali in jo izpilili, ko je bila še brez grafike in je vse temeljilo na tekstu - kot iz starih, dobrih časov Atarija.

Sama zgodba se bo vrtela okoli meniha Izidorja in močno strupene megle, ki se je ulegla na skoraj cel svet in ima ta grdo lastnost, da vsakogar spremeni v norca. Izidor bo potoval med z meglo ločenimi mesti (zaradi nepovezanosti bodo le-ta kljub letnici 1996 še vedno v predindustrijski dobi) in reševal svet oziroma tisto, kar je od njega še ostalo.

Velja omeniti tudi, da bodo naloge in številne podnaloge časovno omejene, kar bo igralcu onemogočalo, da bi ves čas visel na istem mestu in samo bildal svojega junaka. Treba bo vzeti pot pod noge, dvigniti svojo zadnjico in se spopasti s problemi sveta. Če bo vse to res, bo ta naslov največja Anxlova uspešnica do sedaj in velika poslastica za vse nas.

PCF

>>Manj krvi lačni igralci se bodo tukaj počutili bolj domače, kot v večini drugih iger RPG

EARTH & BEYOND

EA Westwood Studios **www.enb.com**

Lastno vesolje, in to online...

Min PII-500, 128 Mb, 32 Mb 3D kartica, dostop do interneta
Opt PIII-800, 256 Mb
Več igralcev Halo? Menda

Vsi imamo radi vesolje. Vsaj vsi tisti, ki smo odrasli ob *Vojni zvezd*. *Earth & Beyond* je prva večja online igra igranja vlog, ki se dogaja prav v vesolju in ne v domišljijskem svetu, polnem vilincev in velikih mečev. V *E&B* so predstavljene tri standardne rase likov: Zemljani, Progeni in Jenquajli. Vsakega od razredov lahko prilagodite z dodajanjem osnovnega poklica (trgovec, bojevnik ali raziskovalec), hibridi, kot so trgovec-bojevnik pa so tudi mogoči. Rasa in razred določata, katere sposobnosti boste lahko kasneje nadgrajevali. Prilagajanje izgleda vašega lika in plovila pa tudi ponuja presenetljivo veliko možnosti.

Ste izkušeni?

Po daljši vadbeni misiji se prične resno nabiranje stopenj, dobivanje boljše opreme in izboljševanje sposobnosti. *E&B* pa za razliko od klasičnega nabiranja izkušenjskih točk, kot ga poznamo iz iger igranja vlog, ponuja nov pristop, tako da si lahko izkušnje pridobivate na več različnih načinov, ne le z bojem. Pridobivanje izkušenjskih točk je v bistvu razdeljeno med tri osnovna področja, torej bojevanje, trgovanje in raziskovanje.

Po stari navadi boste ob vsaki novi stopnji dobili točke, s katerimi boste lahko izboljšali različne sposobnosti. Kot ponavadi se načrtovano napredovanje splača, saj točk ne morete prerazporediti, ko jih enkrat porabite, saj za nadgradnjo nekaterih naprednejših sposobnosti boste potrebovali tudi po 20 ali več točk.

Bojevanje je manj avtomatizirano kot v večini iger igranja vlog. Vaša orožja ne bodo streljala kar v nedogled – streljati boste morali ročno in vse skupaj vračunati še čas, potreben za ponovno polnjenje. Prav tako imajo vsaka rasa in vsak razred lastne bojne sposobnosti, kar se odraža tudi v načinu igranja. Npr. Jenquai, ki so najšibkejša rasa, lahko sovražno ladjo teleportirajo stran od skupine ali pa "upognejo prostor", da si pridobijo dragocen čas za pobeg. Ne pričakujte pa manevriranja v slogu simulacij – bojevanje je čisto taktično.

Umri kdaj drugič

Smrt seveda nikoli ni absoluten konec. Ko

NABILDAJTE SE

Zbiranje ostankov tovora iz uničenih ladij ni le dober način za pridobivanje denarja (zadeve lahko prodate), temveč je dobro tudi v analitične namene. Vsak razred lahko uporablja analitične postaje na nekaterih zvezdnih postajah, da ugotovijo "recept", kako zgraditi nove dele iz posamičnih komponent. Seveda sta sposobnosti proizvodnje in analize rezervirani za višje stopnje, najbolj pa gresta od rok trgovcem.

MMORPG, postavljen v vesolje, preprosto mora biti bolj zanimiv od tolkienovskih dvojčkov, kajne? No...

Ooh, luštna grafika. Škoda, da dolgih vmesnih sekvenc, ko pridete skozi vrata ali na vesoljsko postajo, ni mogoče prekiniti.

Raziščete lahko ogromno starih struktur, a le redke ponujajo kaj zanimivega.

je vaša ladja uničena, boste nemočno lebdeli v vesolju. V tem primeru imate dve možnosti: lahko vas pobere zadnja vesoljska postaja, ki ste jo obiskali (za kar zajetno plačilo) ali pa poiščete prijaznega Jenquaija, ki bo ponovno zagnal vašo ladjico. V nobenem primeru ne izgubite nabranih izkušenjskih točk. Namesto tega se polovica izkušenjskih točk, ki jih boste šele dobili, uporabi za odplačevanje izkušenjskega dolga, na račun česar se napredovanje precej upočasni. Gre za neprimerno bolj zanimiv način kot pri igrah RPG stare šole, ki vas kar pošteno kaznujejo za vsako smrt.

Večino časa boste preživeli tako, da boste leteli po vesolju, obiščete pa lahko tudi vesoljske postaje in nekatere planete. Postaje so edina mesta, kjer lahko vidite druge igralce in tudi terminale z novicami, generatorje naključnih nalog (podobno kot v *Anarchy Online*) ter prostore za nadgradnje ladij. Na postajah igra preklopi v tretjeosebni pogled. Čeprav na večini planetov ne morete pristati, pa lahko krožite okoli njih in si jih dodobra ogledate. Letenje je skrajnje enostavno, ker ni zaznavanja trkov, tako da lahko letite kar skozi večino stvari.

Največji problem *E&B* so ljudje oz.

Vesoljske postaje so dober vir informacij, služb in različnih nalog ter naprav.

pomanjkanje le-teh. V večini iger igranja vlog boste tudi v samotarskem načinu slej ko prej naleteli na druge igralce. *E&B* igralcev sicer ne primanjkuje – le vesolje je tako ogromno, da je prava umetnost najti koga drugega. Znajti se v istem sektorju z drugo ladjo nekako ni čisto isto kot če naletite na skupini prijateljev, zbranih na priljubljenem mestu. Na račun tega tudi prirejanje ladje in lika nekako izgubi pravi pomen.

Warp je pekel

Warp – hiter način, da prispete s točke A na točko B – ni ravno v pomoč. Ker ročno letenje traja odločno predolgo, boste večino časa preživeli tako, da se boste "warpali" naokoli. To početje zajema to, da začrtate pot na navigacijskem zemljevidu, udarite po gumbu in upate, da ne boste naleteli na pirate. Razvijalec je poskušal te težave rešiti z nagrajevanjem skupinskega igranja. Skupine ne dobivajo le dodatnih izkušenjskih točk, temveč vsak član skupine pridobi nekaj od razreda vsakega igralca v skupini. Na primer skupina z bojevnikom bo v celoti utrpela manj fizične škode med bitko. Ideja je sicer dobra, a na podlagi izkušenj sumimo, da bodo na koncu lahko le najmočnejši in najbolj nabildani cehi lahko sploh kam prišli in če se ne boste pridružili, ne boste imeli nobene možnosti za napredovanje.

Igra je neverjetno zabavna prvi teden, a dobi človek odločno prehitro občutek že videnega. Preprosto ni dovolj raznolikosti, ne glede na zgodbo, za katero pri Westwoodu trdijo, da obstaja, a jo boste le težko našli. *E&B* bi se neprimerno bolje obnesla kot enoigralska igra – z nalogami in NPC-ji bi pogon lahko ponujal 40 – 50 ur igranja. Za MMORPG pa *E&B* preveč ponavljajoča se s premalo presenečenji. **Ed Ricketts**

PCF Ocena

↗ Trudi se biti drugačna od drugih MMORPG...
↙ ...a ima iste probleme, kot vse ostale

VREDNO OGLEDA
Jumpgate 71%
Anarchy Online 62%
Homeworld 90%

"Pološčena grafika in zanimiva produkcija - pa preveč slabosti."

72%

PADEC NA PLANET

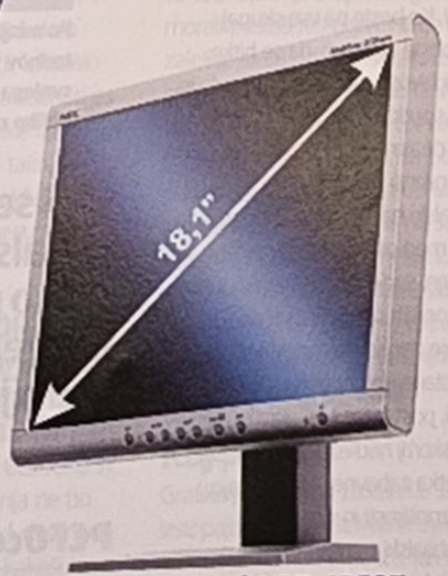
Čeprav je vesolje polno planetov, pa lahko pristanete le na redkih. Na površini planeta warp seveda ne dela, tako da je potrebno leteti ročno, kar pa ni problem, ker se preprosto odbijate od tal. In ne, ne morete odkorakati iz plovila in se sprehoditi naokoli.

>>Občutek že videnega se prikrade prej, kot bi pričakovali

Westwoodova je v *E&B* vložil veliko truda, zato se igra niti malo ne zatika.

Sedaj imate dober razlog, da preselite svojo pisarno domov.

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY



18,1" MultiSync® LCD 1850E
199.900,00 SIT

PRODAJNA MESTA:
Harvey Norman
Big Bang
BOF
Janus Trade
Power Plus

NEC
www.nec-mitsubishi.com
Quality is visible.

Cena je v SIT, že vsebuje DDV in je informativna.
Accord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Najvišja gora v našem sončnem sistemu je Olympus Mons na Marsu. Pogorje se razteza preko 600 km in je visoko 26 km, kar trikrat več kot Mount Everest.

Na planetu Solaris VII boste svrli svoje nasprotnike, da boste navduševali velike množice v občinstvu.

MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

Microsoft FASA Interactive **www.microsoft.com/games**

Najnovejši bojni roboti korakajo proti našim računalnikom – tokrat z vključeno štoparico.

Min PIII-700, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt 1 GHz P4, 256 Mb, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev internet, LAN

Franšiza *MechWarrior*, ki se spogleduje s šolo tehnološkega fetišizma, vas bo opremila z dvonožnim mutantskim JCB-jem po vaši izbiri, ki bo kar pokal od obilice vgrajenih orožij. Neverjetno zabavna zadeva, a daleč od tega, da bi predstavljala kak prefinjen koncept. Ker nas serija spremlja že veliko časa, bi pa lahko pričakovali, da bo vodnjak inspiracije počasi presahnil. Naša sumničenja v tej smeri je potrdilo tudi dejstvo, da je, kot že naslov pove, najnovejša inovacija v zadnji izdaji ta, da se veličastni možje v ogromnih strojih ne bodo bojevali za čast, temveč za denar. Tako boste torej doživeli isto izkušnjo topotanja naokoli in streljanja v vse, kar se premika, le da vas bo dodatno razveseljevala poslovna administracija. In ob tem smo komaj brzdali naše srčke, da nam niso pobegnili iz prsi od samega navdušenja.

Železna ljubezen

Na naše veliko olajšanje pa je vihtenje kalkulatorja dobro izvedeno in doda nekaj prepotrebne globine in raznolikosti. Igra od vas zahteva precej natančno finančno načrtovanje: upoštevati je potrebno stroške transporta, katere meche, orožja in sovlagatelje boste potrebovali, da dokončate izbrano misijo, upoštevati morate celo stroške, ki jih boste imeli s tem, da boste posedali naokoli, medtem ko bodo mechi na popravilu. Z uspešnim zaključevanjem misij si lahko pridobite že kar neokusno dosti denarja, povrhu vsega pa boste kot zmagovalci tudi prvi na vrsti, da iz razbitin poberejo, kar je še uporabnega in kar se da prodati na prostem trgu ali uporabiti pri naslednjem pohodu. Dobro zamišljen dodatek, ki se je tudi pokazal kot precej zanimiv.

Nekateri so za robote

Same misije pa so čisto v slogu *MechWarriorske* izkušnje. Mechi pač topotajo naokoli kot mehanični tiranozavri in tlačijo vse pred seboj, čeprav boste imeli sedaj na voljo še eno dodatno ekipo, ki jo lahko terorizirate z ukazi ter nekaj novih mechov in orožij. Manj dobrodošla elementa igra pa sta grozna grafika in živce parajoče komplicirane kontrole – potrebovali boste igralno palico ali pa prstno spretnost koncertnega pianista, če boste želeli vsaj približno dostojno napredovati. Ko boste pa vse skupaj usvojili, pa boste ugotovili, da so bitke, kljub predvidljivosti, zasvojljive, tako da je bojevanje s spodobno inteligentnimi nasprotniki na zemlji, v zraku in (plitvem) morju nedvomno zabavno.

Večigralski način ponuja dodatne izzive, ki so med ostalim dodaten vir zaslužka v igri, sodelujete pa lahko tudi v vrsti gladiatorskih bojev. Solistično pohajkovanje naokoli in napadanje ljudi pa hitro postane dolgočasno – če smo čisto iskreni, postanejo tudi glavne misije čez čas že skoraj nadležne. Čeprav so bitke spočetka zabavne, pa ponujajo premalo raznolikosti in s sedemmetrskim ubijalskim robotom težko počnete kaj drugega razen ... no ... ubijanja. To bo sicer za nekatere čisto dovolj, nam se pa zdi, da je igra premalo raznolika, da bi se pogosto vračali k njej.

Jon Hicks

"Urg! Tukaj nekaj plava! Spravi to stran!!"

Opremite vaše meche z nazadnje nabranim orožjem.

Ob pomanjkanju sovražnikov bo vaša ekipa nemo postavala naokoli, dokler ji ne boste dali ukazov.

Po misijah zna trajati tudi nekaj tednov vijačenja in klepanja, da boste svojega mecha spravili v primerno obliko za nastope.

>>S sedem-metrskim ubijalskim robotom težko počnete kaj drugega razen ... no ... ubijanja.

PCFOcena

↗ Veliko zabave, večigralski način
↙ Kontrole, grafika, neizvirnost

VREDNO OGLEDA
MechWarrior 4 90%
Mech Commander 2 68%
Robot Wars 73%

"*MechWarrior* je še vedno mogočen, a postaja počasi monoton."

70%

Če nimamo steze v resnici, jo imamo pa vsaj v igri.

Postanki v garažah izgledajo kar dobro, le čelade mehanikov spominjajo na nezemljane.

RACING SIMULATION 3

Ubi Soft Lasten **www.ubi.com**

Pazite tam na zelenici, moje zavore so fuč! Mimogrede, všeč mi je, kaj ste naredili s travo!

Min PII-400, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt AMD-1200, 256 Mb
Več igralcev LAN, internet, deljen zaslon

Ko so mi dodelili tole igro, sem si dejal: "Super, med čakanjem na novo sezono F1 se bom lahko zabaval kar s simulacijo le-te!" In tako sem že na začetku brcnil v temo... Da bi dokazal Schumiju, kdo je pravi šampion, sem naložil igro in se nemudoma lotil igranja. Aha, najprej izberem voznike. Glej ga tička, je pa nekam veliko meni neznanih novincev, pa moštev... in podjetij... ter stez... Hej, pa to sploh ni F1!

Glede na slike na zadnjem delu ovitka, je bil šok še toliko večji. Izkazalo se je, da Ubi Soft očitno nima licence za F1, ima pa željo po izdelavi take igre. Morda bo to nekatere že kar takoj odvrnilo od nakupa, čeprav takšno razmišljanje v dotičnem primeru ni ravno pravilno.

Slovenska pridobitev!

Po naravi sem optimist in vedno skušam najti svetlo stran situacije. In tule res nisem imel težkega dela. Sedite na najbližji stol, odvrzite žvečilko Bazooko in pazite, da vam od presenečenja ne bo padel jezik na tla – ena izmed stez nosi ime Slovenija. Da, naša mala kokoškica je iz meni neznanih razlogov naredila tak vtis na razvijalce, da je dobila svojo dirko, ki je celo med boljšimi. Sicer tudi nad ostalimi dirkališči ne morem vihati nosu, saj so izvirno oblikovana, z dovolj hitrimi ravninami, ostrimi ovinki, mesti za prehitevanje, po drugi strani pa se zdi, da so le malce spremenjene kopije znanih dirkališč.

Vsak začetek je težak, ampak v tej igri je že kar pasji. Če bom kdaj pristal na Zavodu za zaposlovanje, bom lahko brez skrbi kandidiral za mesto inšpektorja zelenic na kakšnem igrišču, kajti za to sem s pomočjo nenehnih izletov na zelene površine res usposobljen. Obstaja kopica nastavitev in dirkanje si lahko močno olajšate, a je za popolnega začetnika vseeno zajeten zalogaj. Pravzaprav od začetka vsega sploh nisem mogel požreti. Če vklopite poškodbeni model, ki sicer ni nič posebnega, vendar opravlja svojo nalogo, boste morali postati res previdni. Če se namreč zaletite ali se odpravite na bližnje srečanje s kravjo osnovno hrano, je za vas dirke praktično konec. Preden svojega konjička umirite, se bodo drugi prav lepo "odfijakali" mimo. Razen če se kot glavni frajer postavite na sredo proge. Potem lahko opazujete glavno hibo drugače solidne UI – namesto da bi odpeljali mimo, se očitno ustrašijo vaše zmedene pojave in se ustavijo ali pa smešno upočasnijo vožnjo.

Kaj piska?!

Grafika je nekoliko zastarela, še posebej izstopajo res grda vzvratna ogledala in tudi teksture na dirkališču vas ne bodo spravile v omedlevico. Vas pa bo lahko zvok motorja, ki je po mojem mnenju najbolj nadležna stvar, po tistem, ko sem sedel na osje gnezdo. Motorji piskajo, da para ušesa in molili boste, da bi vam zvočniki crknili in prekinili trpljenje.

Med načini igranja bi izpostavil le posebne misije, ki od vas zahtevajo ogromno vozniškega znanja, vendar so zabavne in ponudijo popolnoma novo izkušnjo.

Da gre za simulacijo, se najbolje zavemo, če zavijemo v garažo. Na žalost nisem avtomehanik in polovico nastavitev sploh nisem razumel, zato pa sem jih preizkušal na dirkališču in tako videl njihov učinek na vozilo. Podrobnosti je toliko, da lahko s formulo preživite cel dan, pa jih še ne boste obdelali. Trenutno se sicer ne morem spomniti nikogar, ki bi si tega dejansko želel, ampak kolikor je ljudi, toliko je različnih želja.

Nedvomno bi bila tale igra precej bolj priljubljena, če bi imela licenco, a ima kljub temu nekaj adutov. Še posebno zanimiva je za ljudi z volanom (pa ne tistim v avtomobilu), kajti s tipkovnico se ne razume najbolje. Kakšen odnos boste do nje gojili vi, ne morem predvideti, mene pa je na trenutke očarala – še posebej, kadar sem nastopal pred domačimi ljudmi na slovenskem terenu. Nacionalni ponos pa tudi nekaj velja! **Tomaž Bartolj**

PCFOcena

↗ Slovenija, misije, številne nastavitve
↙ Zvok motorja, neprivlačna grafika, ni licence

VREDNO OGLEDA
Grand Prix 4 92%
F1 2002 78%
F1 Racing Championship 83%

"Misije in dobre proge so njeni aduti."

80%

Ne samo na travi, tudi na pesku sem se velikokrat znašel. Nekaj časa boste potrebovali, da po takem početju očistite gume.

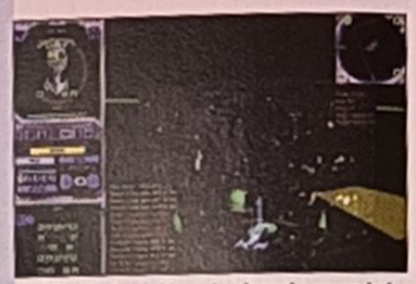
TO IMAM RAD!

Večigralstvo že uspešno živi, kljub temu, da ni nič posebnega. Lahko boste igrali preko LAN-a ali interneta, določali parametre vseh vrst (vreme, stezo, število tekmovalcev, najnižjo stopnjo znanja...) in nedvomno uživali ob razbijanju živih nasprotnikov. Še bolj pohvalna pa je odločitev, da lahko na enem računalniku igrata dve osebi. Res je, da ekran postane kar majhen, a je vseeno še posebej uživaško, ko opazujete kolegov obraz ob novem izletu s steze. Škoda je le, da je prednost tistega, ki vozi z volanom (čeprav lahko tudi oba na tipkovnici) precejšnja pred tistim, ki udriha po tipkah.

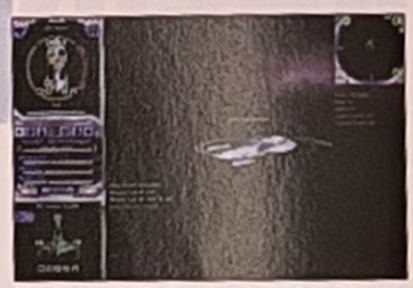
V 6. stol. pr. n. št. je Pitagora svojim učencem prepovedal jesti bob, saj je takrat veljalo prepričanje, da semena boba vsebujejo duše umrlih.

Ko tempo igre postane prevročičen, preprosto udarite po tipki Pause in izdajte svoje ukaze, nato pa si v miru oglejte vesoljski ognjemet.

Glamurozna ozadja meglic včasih zakrijejo besedilo. Grrr.



Rubik nikakor ni hotel priznati poraza in je gradil vedno večje in boljše kocke.



Naprave za prikrivanje, vlečni žarki, kavomati. Vse to je pomembno za preživetje.

STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Activision Taldren **www.gaming.startrek.com/games/sfc3/**

Za slavo Federacije in pridruženih članic, z warp 10 naprej!

>>*Starfleet Command III* kavbojem ponuja obilico streliva

NEZAMUDITE TEGA

S služenjem točk prestiža, ki jih dobite z zmagami ali prostovoljnim vpletanjem v naloge, si lahko privoščite novo ladjo ali pa nadgradite stare komponente. Sestavite orjaka, naphanega z motilniki ali pa majhno a smrtonosno jurišno križarko. Oh, seveda pazite na porabo energije, da ne boste preobremenili warp jedra. Oh, vse te odločitve...

Min PII-450, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt PIII-1 GHz, 256 Mb, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev Internet

Odkar so nam lastniki Paramountove licence Zvezdnih stez, Activision, servirali Bridge Commander, je preteklo le nekaj mesecev, sedaj pa je v našem pogonu CD-ROM pristala še 2D variacija na isto temo. Vendar je Starfleet Command čisto dobra igra. Kljub temu, da se še kar oklepa tradicionalne dvodimenzionalne grafike, ki se ne more kosati z Bridge Commenderjevimi tremi dimenzijami, pa ohranja akcijskost, napetost in razburjenje bratranca in morda bo prepričala celo tiste, ki fazerje nastavijo na "cinično godrjanje".

Borg do smrti

Večji del igre je sestavljen iz nalog, ki jih opravljate v vlogi Romulanov, Klingonov oziroma pripadnikov Federacije, vključno s podkampanjami in dodatnim, čeprav nekoliko brezdušnim (morda je bistvo ravno v tem) izletom z Borgi. Saj ni, da bi bile druge tri kampanje globoke kot Marijanski jarek, se pa dopolnjujejo z zgodbami o izdajstvu, dolžnosti, časti in običajnem Star Trek človeku, vendar igralca ne posrkajo vase, saj zaplet služi le kot odskočna deska za naslednji spopad. Zavezniki so brez obraza, odločitve so črno-bele, redke izbire dialoga pa povsem brez pomena. Celo Patrick Stewart nastopa le kot glas v globinah vesolja.

Ko omenjeno dekoracijo potisnemo na stran, ugotovimo da je bistvo Starfleet Command III sesuvanje sovragov, vendar ta komponenta vsem kavbojem ponuja obilico streliva. Znane Trek ladje so oblikovane do zadnje podrobnosti, orožja, pogon in podsistemi pa so povsem prilagodljivi. Nadgradnje in ozboljšave ladje pravzaprav predstavljajo večji del zabave v igri, najlepše pa je, da vaše prilagoditve v bitki zares predstavljajo razliko med zmago in porazom.

Zahrbtna taktika

Boj je smrtonosni balet vijugajočih ladij, ki poskušajo sovražnika stisniti v kot, sesuti njegove vitalne sisteme oziroma čakajo na pravi trenutek, da se razkrijejo in udarijo. Bitke so dinamične, a premišljene – ne pa intenzivne in kratke – življenje vas in vaše posadke pa je odvisno od vaših manevrov in kakovosti plovil; seveda včasih pridejo prav tudi shuttli in jurišne skupine. Online (ali UI) spopadi igri lepo podaljšajo rok uporabnosti, saj lahko igralci svoje prilagojene ladje preizkusijo tudi v boju proti drugim kapitanom iz mesa in krvi ter odigrajo lastne "kaj če" spopade.

To pa je tudi vse. Nikar ne pričakujte poglobljenega zapleta, dolgi dvoboji med ladjami se kmalu pričnejo ponavljati, pa tudi tempo igre ni besen, še manj pa bliskovit. No, še vedno je bolje kot borba proti moškemu, preoblečenemu v kuščarja, ki vihti plastično skalo.

Paul Dean

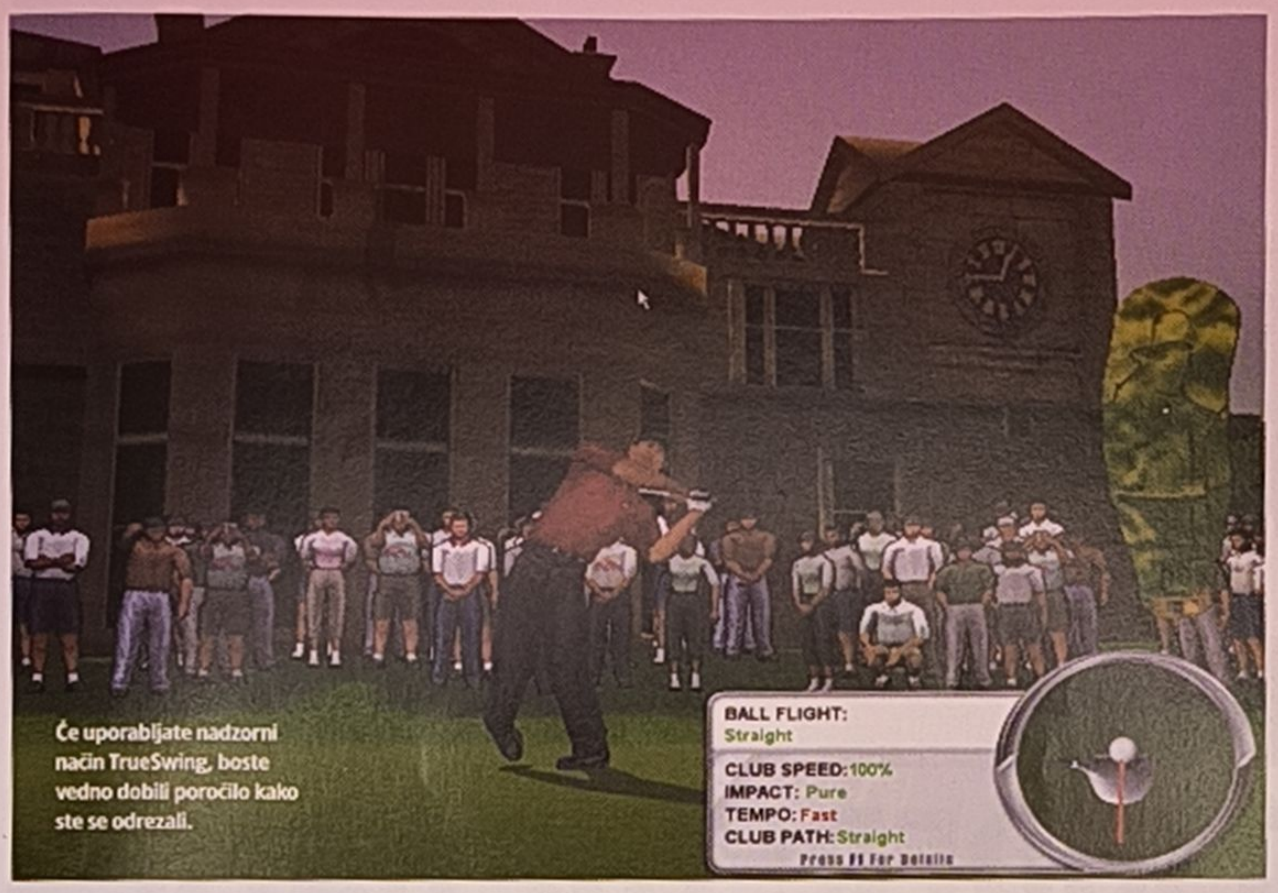
PCFOcena

↗ Ladje, streljanje, način skirmish
↙ Linearne kampanje, gre le za bojni simulator

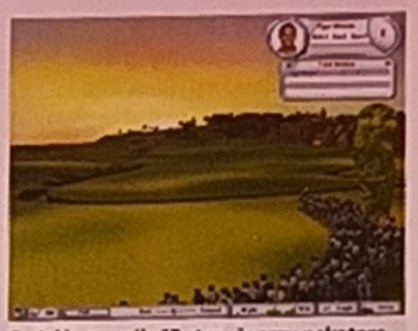
VREDNO OGLEDA
Star Trek: Birth of the Federation 80%
Star Trek: Starfleet Command II 71%
Star Trek: Bridge Commander 64%

"Taktično bojevanje v vesolju – razburljivo, a ne poglobljeno."

80%



Če uporabljate nadzorni način TrueSwing, boste vedno dobili poročilo kako ste se odrezali.



Sedaj je na voljo 12 stez, čeprav nekatere izgledajo malce pusto.

>>*PGA Tour 2003* je natančna, ne da bi bila težaška in lepa, ne da bi bila kičasta

Pri puttingu in chippingu se uporablja klasični sistem mreže, postavljen preko trave.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

EA Lasten **www.tigerwoods2003.ea.com**

Tiger Woods je v veliki nevarnosti, da ga zaprejo v živalski vrt...

Min PII-333, 64 Mb, 16 Mb 3D kartic
Opt PIII-700, 128 Mb, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev Ne podpira

Woodsov PGA Tour se prične veličastno. Za začetek je tukaj pocukran posnetek večinoma predebelih moških srednjih let v udobni športni opremi, ki mahajo po zraku, medtem ko težkometalska spremljava nekaj tarna o tem, kako postati zvezdnik. Vse skupaj je tako sublimno dobro, da si ga boste neprestano ogledovali. Za Tigra "Leva" Woodsa to ni bilo najboljše leto, vendar EA-jevcev to bog ve kako ne moti – *PGA Tour 2002* je izšel marca lani. Ker je preteklo manj kot leto dni, se verjetno sprašujete, po čem se novinec razlikuje od predhodnika.

Teksturirane žogice

PGA Tour 2003 uporablja nekako enak 3D pogon kot predhodnik – in zakaj tudi ne, saj je kar dober. Sedaj pa so ga na nekaterih področjih še dodelali, tako da imamo nove vremenske učinke, nebo je bolj podobno nebu, deli zelenice so v polni 3D in – pazite to – žogice za golf so izrisane s tehnologijo bump-mapping. Hvala bogu za tehnologijo. Oh, in nikar ne pozabimo na svetlikajočo se vodo, izrisano s piksel senčniki, ki sedaj odseva okolico.

Grafika je velik del *TW 2003*. Za razliko od *Linksa*, ki je precej statičen in vnaprej renderiran, lahko tukaj kamera približa pogled kjer koli, zato si lahko udarce pogledate iz katerega koli kota. Še bolje, število stez se je podvojilo na 12 in sedaj vključujejo St. Andrews in Torrey Pines.

Povzpnite se na lestvici

Kar zadeva igralnost, klasični načini ostajajo: treningi, igre, turnirji in način za več igralcev, vse v tisočerih variacijah. Največji dodatek je karierni način, ki igri doda pridih igranja vlog. Kariero pričnete z ustvarjanjem surovega amaterja (in 3.500 USD), ki se mora nato povzpeti po lestvici in spotoma služiti denar. Začetni denar porabite za opremo in osnovne učne ure golfa, nato pa se udeležite nekaj turnirjev oziroma preizkusov spretnosti proti UI igralcem in zaslužili boste večji kupček denarja.

Ko zaslužite denar, lahko kupite dodatne palice ali pa se naučite naprednejših tehnik. Lahko tudi izboljšate svoje statistike, kot sta moč in natančnost, čeprav to seveda stane – in vsak mesec boste morali zmagati na kakšnem turnirju, če se želite povzpeti na naslednjo spretnostno stopnjo. Gre za preprosto idejo, vendar je karierni način dobro implementiran in splošni izkušnji doda veliko; izid vsake igre postane veliko pomembnejši.

TW PGA Tour 2003 je natančen, ne da bi bil težaški in zabaven, ne da bi bil neumen ter lep ne da bi bil kičast. Zagrizeni golfisti se bodo verjetno držali bolj resnega *Linksa*, za ostale pa je to odličen način igranja, ki vam ne bo zatežil.

Ed Ricketts

PCFOcena

↗ Dobro razmerje med zabavo in realizmom
↙ Ne razlikuje se toliko od *TW 2002*

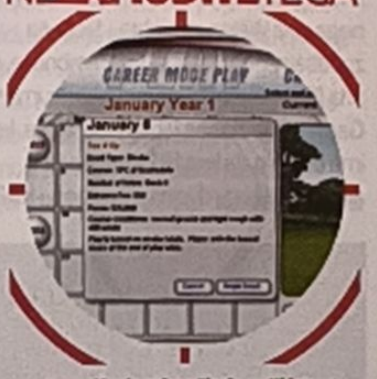
VREDNO OGLEDA
Tiger Woods PGA Tour 2002 81%
Links 2003 72%
Sid Meier's Sim Golf 68%

»Atraktivna, dostopna in nedolgočasna – vsaj za golf.«

83%

Množica se sedaj odziva na vaše udarce in si zatiska oči ter preklinja.

NEZAMUDITETEGA



Karierni način je odlična stvar, če se želite poistovetiti s svojim majhnim navideznim igralcem. Udeležite se tekem, preizkušenj spretnosti in turnirjev, nato pa težko prisluženi denar zapravite za novo opremo ali učne ure.

Organist William Herschel je leta 1781 odkril planet Uran s prvim reflekšnim teleskopom lastne izdelave. Planetu je najprej dal ime Georgium Sidium, v čast kralja Georga III, 1850 pa so planet v skladu s tradicijo poimenovanja planetov po rimskih bogovih, preimenovali v Uran.

KITT-ovi skoki s turbo pospeškom ga poženejo v zrak na točno določeno višino. Ki je po nekem čudnem naključju točno toliksna, da lahko skočite na zabojnik in nikamor drugam.

KNIGHT RIDER: THE GAME

Davilex Lasten **www.davilex.com/products/knightrider**

Kapo dol Hasselhoffu – *Knight Rider* se je turbo-pospešil na PC. KITT nam bo torej mežikal še z enega zaslona.

Min PIII-450, 64Mb, 16 Mb 3D kartico
Opt PIII z 1GHz, 128 Mb, 32 Mb 3D
Več igralcev Ne podpira

Osemdeseta so bila res težka leta. Najprej se je zmešalo politikom, potem pa še producentom televizijskih serij. Izobraževalni programi bi naj bili zadnji krik mode, zato so jih pospešeno snemali čisto vsi. In televizijski gledalci so masovno gledali... *Dinastijo*, *Dallas* in seveda *Knight Riderja*.

Avto je zvezda

Policaja Michaela Longa ustrelijo slabi fantje in ga pustijo, misleč da je mrtev. Korporacija Knight dečku preuredi zmaličen obraz po sliki Gartha, izgubljenega sina Wiltona Knighta... Sicer pa zgodba ni pomembna. Pomembno je, da ima Michael zlobnega dvojnika po imenu Garth (da je zloben lahko takoj vidite, ker ima brke) in da ima KITT zlobnega avtomobilskega dvojnika po imenu KARR (Knight Automated Roving Robot), ki, ne ravno presenetljivo, nima zlobnih brkov, a zveni, kot da bi jih moral imeti. Kot v seriji je zgodba popolnoma nepomembna – glavna zvezda je nedvomno avto.

Priročnik za KITT-a (Knight Industries Two Thousand) pravi, da gre za "predelanega Pontiaca Trans-Am, zgrajenega iz molekularnih onetov". Od tega trenutka naprej bomo pridno ignorirali priročnik, zato lahko mirno odložite metalce plamena in raket ter se osredotočite na KITT-ovo manj smrtonosno opremo. Na tem mestu pa le lahko pripomnimo, da so kontrole klasično enostavne in da KITT tako hitro pospešuje in zavira, da je vožnja pravo veselje.

V igri je nekaj elementov *Crazy Taxyja*, ko brzite na določene lokacije. Celo pridih *Carmageddona* se pojavi, ko se bojujete proti načelomo neuničljivim avtomobilom, kot je KARR. Vas pa lahko že najmanjši trk s čimer koli ustavi na mestu. Konsistentnost okolja igralcu omogoča učenje, prilagajanje in gladko igranje, medtem ko so takšne nekonsistentnosti le nadležne in kvarijo užitek.

Mehanični debili

Ob zgodbi pa ves ugled igre takoj upade. Sicer lahko rečemo isto tudi za serijo – vsi liki v igri so predstavljeni točno tako neumni, kot v seriji in programerji so celo zmodelirali originalnega KITT-a. A KITT sam vseeno ne more nositi celote igre na svojih molekularnih ramenih. Preprosto ni mogoče upravičiti 18 stopenj, ki so na račun KITT-ove hitrosti vse prekratke. Še bolj živce parajoče je dejstvo, da je KITT-ov najboljši trik, super zasledovalni način, na voljo le čisto na koncu igre, je dejansko uporaben le v dveh stopnjah, ki pa sta na njegov račun še krajši.

Priznamo pa, da je hitrost kar zabavna, še posebej s pomočjo že omenjenih napravic. Oblikovanje stopenj je dovolj raznoliko, da ponuja nekaj zabave, saj boste lahko po peščenih sipinah preganjali helikopterje, se zaletavali v ogromen animiran tovornjak, ki sliši na ime Goljat, ali poskakovali po zabojnikih. Če vam uspe posebej dober skok, boste sprožili počasen posnetek, kot v TV seriji. Očarljivo, a vseeno nič novega.

Vožnja s KITT-om je sicer zabavna, a tudi njegova molekularna struktura ne preprečuje določenih problemov. Skok s turbo pospeškom bolj spominja na Maria, kot na KITT-a in vsa njegova milijone vredna lepota lahko pade med dva zabojnika in se brezupno zagozdi, tako da je edini izhod ponovno zagnati stopnjo. No, po večini lahko brez škode vozite skozi drevesa, prometne znake in druge predmete, za nameček pa dodajmo še pripombo, da so luknje v zgodbi toliksne, da bi Goljat lahko mirne duše peljal skoznje. Samo zato, ker je zgodba v seriji tekla o vozilu za vozilo, še ne ustvarja potrebe po tem, da bi bila zgodba v igri enako mehanično debilna, za nameček pa ji manjka še večigralski način, ki bi dejansko lahko poživil zadevo, zato nam nikakor ni jasno, zakaj so ga spregledali.

Igralci, ki niso marali serije naj se *Knight Riderja* ogibajo kot kuge. Ljubitelji serije, ki verjetno potrebujejo pogoste obiske pri različnih terapevtih, pa se bodo lahko s čim zaposlili v čakalnicah.

Dan Griliopoulos

Grafika potrebuje 3D kartico. Res! No, Voodoo z 8 Mb bo čisto dovolj.

Eksplozije so nekako brez leska. Kot igra sama torej.

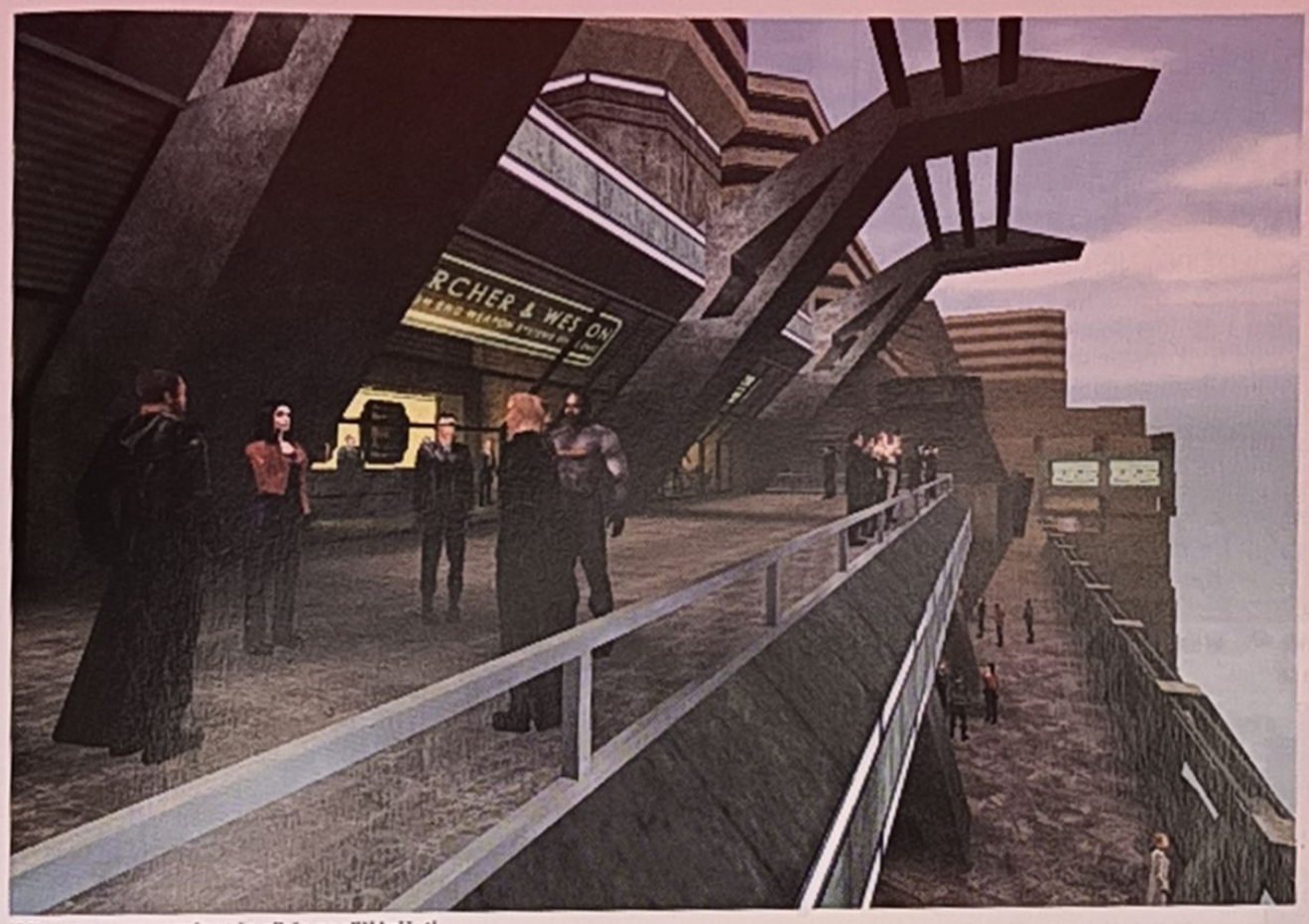
PCFOcena

↗ Oprijete hlače in veliki avtomobili
↙ Kratka, linearna, dolgočasna zgodba

VREDNO OGLEDA
Carmageddon 2 78%
Crazy Taxi 67%
Need For Speed 2: Hot Pursuit 81%

"Vožnja po poti spominov, ki si je ne želite."

52%



V *Neocronu* vas zaenkrat še nihče ne sliši kričati.

Komercialno poimenovana N'vidia Craig je slačipunca v klubu. Med vsebino za odrasle in pomanjkanjem okusa je le tanka meja, vendar jo *Neocron* pogosto prekorači.

ŽRTEV MODE

Neocron je žal močno nedodelan in kar kaže, da bo prefinjeno izdelano okolje, lahko to postane le skozi združene napore razvijalcev in igralcev. To ni nikjer bolj očitno kot pri generiranju likov. V svetu, ki ga (uparno) naseljuje na tisoče igralcev, je malce zaskrbljujoče, da vsi izgledajo enako.

NEOCRON

CDV Reakktor Media **www.neocron.com**

ZF MMORPG. Lahko *Neocron* po *Anarchy* spet vzpostavi red?

Min PII-400, 64 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt PIII-600, 128 Mb
Več igralcev Jasno, kaj pa drugega

Zgodovinarji si bodo leto 2002 zapomnili kot leto masivnih večigralskih online iger. *Star Wars Galaxies*, *Asheron's Call 2* in *Planetside* bodo najverjetneje uspešnice tega leta, vendar smo v zadnjih mesecih ugledali več poskusov, ki naj bi nas pripravili na veliko interakcijo prihodnosti. *Anarchy Online*, *Dark Age of Camelot* in *Neocron* so poizkušali zbuditi evropske igralce, ki jih ni zavedel šarm *EverQuesta*, *Ultime* in *Asherona*.

Neologija

Neocron zavzema ozemlje, ki ga je osvojil *Anarchy Online*, saj gre za temačen svet v slogu *Blade Runnerja*. Vsaj na začetku najverjetneje ne boste zapuščali neonskih luči ulic izredno razvitega mesta *Neocron*. Čeprav povsem vidno plagira izgled *Deus Exa*, pa je svet dodelan in morda tudi najbolj poglobljen do sedaj, saj dogodke žene boj za premoč med rivalskimi frakcijami in z eno se povežete tudi vi.

Neoplazma

Za pridobitev statusa, denarja in izkušenjskih točk, se lahko odpravite reševat naloge, ki vam jih zadajo administratorji frakcije, kar običajno vključuje dostavo blaga z enega konca mesta na drugega ali pa pobijanje mutantskih bitij v mestni kanalizaciji in okolici. Seveda te vrste nalog postanejo dolgočasne že po prvi uri igranja in prav to je *Neocronova* šibka točka; trenutno nimate kaj pametnega za početi. Ko bodo dodali komponente zgodbe in dodelali trenutno nedelujoče elemente igre, se bo to spremenilo, a trenutno nas stvar še vedno razočara.

V teoriji bi moral pritisk na nove igralce po stvaritvi lastnih klanov in misije za začetnike uvesti več izziva in večjo stopnjo družbene interakcije, vendar zaenkrat strežniki niso dovolj polni, da bi to delovalo. Seveda nikar ne upajte na obilico možnosti za pogovor, dokler se to ne popravi. Dialog z NPC-ji je grozno izveden. Vsi so neotesani, pogovorna drevesa pa pogosto vključujejo izbire, ki so med stavkom namenoma prekinjene in tako se z glavo nerodno zabija v zid RPG, kot da bi bil ta narejen iz Lego kock.

>>Zaenkrat strežniki niso dovolj polni, da bi to delovalo

Neofil

Če lahko prenesete banalnost misij in NPC-jev in dejstvo, da vsi igralski liki izgledajo enako, potem se vam bo *Neocron* počasi prikupil. Potencial je skorajda neskončen, kar dojemajo tudi igralci, saj se je teden po pričetku prodaje na enem strežniku pojavilo kar 300 klanov. Novinci bodo morali v igro vložiti veliko truda in časa in že to je dovolj, da bomo z zanimanjem sledili razvoju dogodkov.

Adam Oxford

PCFOcena

↗ Tematika za odrasle, mogočno vzdušje...
↙ ...ki žal ni dovolj izkoriščeno

VREDNO OGLEDA
Deus Ex 95%
Everquest: Shadows of Luclin 72%
Dark Age of Camelot 83%

"Igra z velikim potencialom – če jo bodo oboževalci zagrabili."

79%

NEZAMUDITETEGA

Ko si pridobite izkušnje, boste s klanom želeli pohajkovati po ožarčeni divjini, ki obkroža Neocron in kjer se skrivajo uporniške frakcije. Boj za opuščene postojanke je velik del boja za prevlado.

Notranjosti zgradb so primitivne, a zvito osvetljevanje pripomore k zavidljivemu vzdušju.

Leta 1967 je CIA opremila mačko z najmodernejšo prisluškovalno opremo in jo poslala nazaj k lastnikom, da bi jim prisluškovala. Celotna misija pa je v celoti spodletela, saj je ubogo mačko po desetih minutah do smrti povozil taksi, še preden ji je uspelo priti domov.

GLADIATORS
GALACTIC CIRCUS GAMES

Mindscape Arxel Tribe **http://thegladiators.arxeltribe.com**

Ljudstvo ne rabi kruha in iger, pomembno je le, da ima gladiatorje!

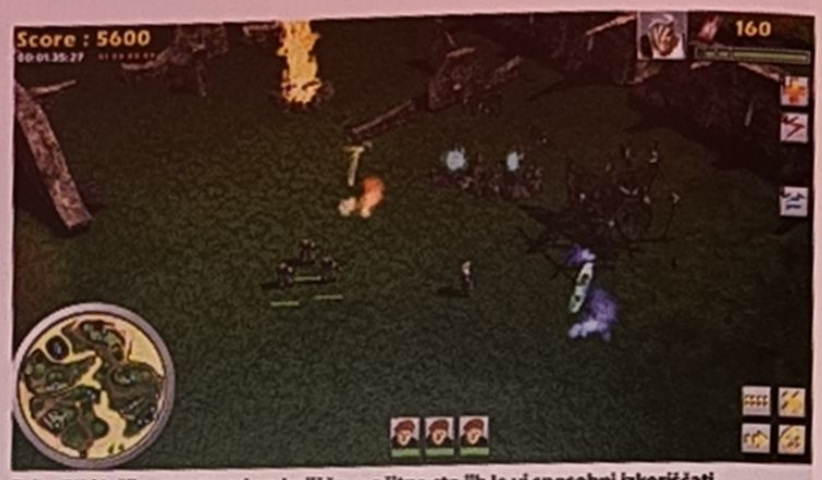
Min PII-350, 128 Mb, 8 Mb 3D kartica
Opt PII-500, 16 Mb 3D kartica
Več igralcev LAN, Internet

Arxel Tribe je izdelal akcijsko realnočasovno strategijo "pokaži in kliknI"? Hopla, to pa si je treba ogledati. Na "raziskovalno" drevo, prilagajanje vojakov in nabiralce virov lahko tu kar pozabite. Preprosto kliknite na nekaj ali pa to poberite, potem pa se pripravite na tepežkanje z vročekrvno

Bunkerji predstavljajo idealno zatočišče pred ogromnimi robotskimi pajki.

hordo sovražnikov. Kmalu vse skupaj izgleda, kot da so se nad vas spravili vsi peklenščki tega sveta, stadion postane podoben pisanemu ognjemetu, vsepovsod je polno ranjencev, kri brizga kot šampanjec na novoletni zabavi, zraven pa se razstreljujejo še nepazljivo postavljeni sodi, polni bencina. Vse to naredi boj na trenutke kar nepregleden in daje občutek prenatrpanosti.

Da, v prejšnjem odstavku smo omenili stadion in ne bojno polje. Boji v *Gladiators* so namreč namenjeni le nečemu – zabavi gledalcev – torej nekaj takega kot v starem Rimu. To pa pravzaprav prav nič ne pripomore k boljši dinamiki igre, temveč deluje večinoma moteče in vročico boja prekinja s sekvencami, ki prikazujejo nasilne gladiatorje in njihove zlovešče nasmeške ob triumfu.



Priboljški ležijo vsepovsod po bojišču, a očitno ste jih le vi sposobni izkoriščati.

Ker se igra izogne kakršnemu koli upravljanju z viri, mora igralec najti alternativen način za pridobivanje vojakov. Nove enote lahko tako novačite na le vnaprej določenih točkah, kjer se potem naročeni borec tudi pojavi.

Zelo pomembne so lokacije na višje ležečih področjih, poleg terena pa je upoštevana tudi t.i. linija pogleda – in dobro je videti čim dlje, saj lahko drugače kaj kmalu postanete tarča grmička, v katerem se skriva sovražnik. Seveda lahko taktiko prikritosti uporabite tudi sami in nato napadete siloviteje kot ameriška soldateska – taka strategija je ključna za zmago.

Gladiators je polna genialnih prebliskov in novih idej, a vse prekmalu se začne ponavljati, pa tudi prostora za pravo taktiko ji primanjkuje. **PCF**

PCFOcena

↗ Hitra in besna, animirana grafika
↙ Linearna, manjka pestrosti

"Nove ideje so enkratne, vendar je igra preveč ponavljajoča."

68%

OPERATION BARBAROSSA

Just Flight Lasten **www.justflight.com**

Veliko več, kot le letalska modna muha....

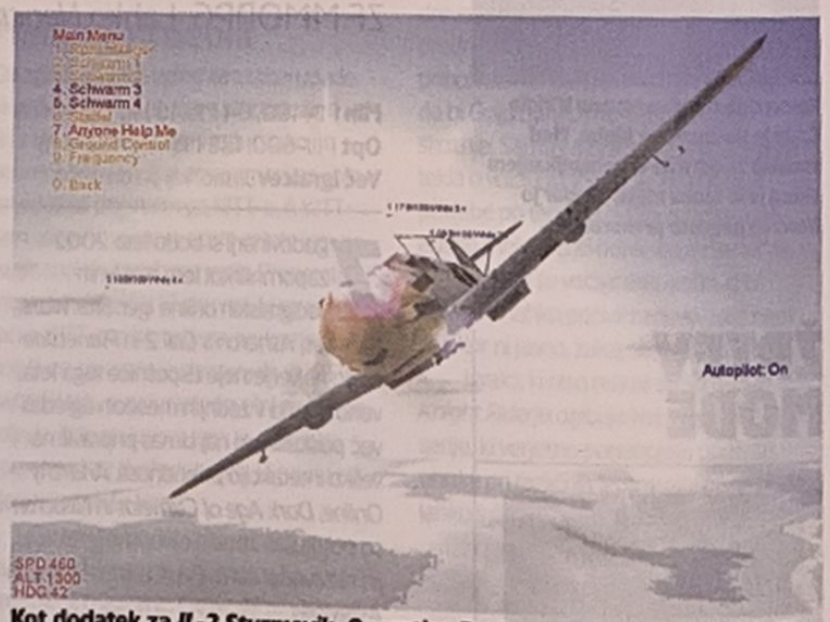
Min PII-400, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica, *IL-2 Sturmovik*
Opt PIII-600, 256 Mb, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev Internet, LAN

Nemška invazija na Sovjetsko zvezo leta 1941 se je pričela in končala v zraku. Zahvaljujoč nepotrebnemu prelivanju krvi, kateremu pravimo operacija Barbarossa, so lahko

Nikar ne poskušajte posnemati Rusov in se v zraku opijanjati.

pri Just Flight poustvarili skoraj vsak večji zračni spopad in ga zapakirali kot neverjetno podroben dodatek za *IL-2 Sturmovik*. Tukaj ni prav ničesar odvečnega, zato pa obilica prave akcije z 230 misijami v kampanjskem načinu oziroma 390 posameznimi nalogami in pisano izbiro dodatnih misij, svoj eskadron boste lahko "oblekli" v eno od 64 unikatnih preoblek. To, da dodatek kljub vsem podrobnostim deluje povsem gladko, gre pripisati izjemno dobro oblikovanemu OpenGL pogonu izvirnika, še največ navdušenja pa bo cesarjeva nova preobleka doživela med online bojevniki.

Operation Barbarossa ponuja 20 kooperativnih nalog s polno podporo UI in do 16 človeškimi letalci naenkrat. Pozabite na natančno oblikovane in predelane Bf-109, Me-262 in IL-2 ter



Kot dodatek za *IL-2 Sturmovik*, *Operation Barbarossa* ne more zgrešiti cilja.

skorajda neizčrpno število jurišnih nalog – kooperativne misije so nove kraljice.

Zgodovinska progresija, od svetlih dni Luftwaffe pa do zadnjega obupnega boja nad Berlinom, ponuja izziv posebne vrste. V kasnejših misijah Sovjeti številčno povsem prekašajo arijske pilote, zato začetnike pozivamo da se najprej posvetijo začetnemu obdobju in postopoma napredujejo. Ena najboljših nadgradenj. **PCF**

PCFOcena

↗ Dodatek za *IL-2*; je potrebno reči še kaj ?
↙ Prosimo, da si kdaj pa kdaj tudi odpočijete

"Bil bi pravi greh, če si tega dodatka ne bi omislili."

89%

Da, upravljate lahko z vozili. Vsaj z nekaterimi. In ne, zaradi tega igra ni nič bolj zanimiva.

"Madam, vaša lepota le še povečuje mojo željo, da bi strmel v to ljubko 2D renderiranje."

PLATOON

Monte Cristo Lasten **www.montecristogames.com**

Vojna je pekel. Bi radi dokaz? Igrajte tole.

Min PII-500, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt PIII-600, 256 Mb, 31 Mb 3D kartica
Več igralcev Ne podpira

Ustvarjanje vojne igre ni za slabiče. Ugoditi morate masovnemu tržišču, vojnim navdušencem in po možnosti predstaviti še kaj novega. Pri simuliranju (menda) najbolj kontroverzne vojne vseh časov, je *Platoon* prevzel velikansko nalogo... In spektakularno propadel. Ta igra se označuje za RTS, ker v dvanajstih misijah vodite skupino vojakov na različne naloge – le da lahko pavzirate med dajanjem ukazov.

Platoon nedvomno izgleda krasno, saj uporablja isti 3D pogon kot *Haegemonia*, čeprav s kolcajočo kontrolo kamere. In okolje ni le kozmetično – vsak tip vegetacije ponuja drugačne možnosti zaklonov in drugačno vidljivost. V vsaki misiji imate na voljo eno ali več junaških enot, ki imajo več življenjskih točk in so bolj vzdržljive – če izgubite te enote, ste izgubili misijo (brezimni pešaki so seveda pogrešljivi). Junaki in določene druge enote imajo tudi posebne sposobnosti, kot sta zdravljenje ter iskanje in demontaža min. Vse skupaj upravljate preko kar prijaznega vmesnika, v katerem lahko ustvarjate formacije, izvajate posebna dejanja ali hitro spremenite položaj.

In to je vse navdušenje, ki ga premoremo, saj je igra sama hudo pomanjkljiva v vseh ostalih pogledih. Kot prvo – naslov je tam samo za služenje denarja. Igra je namreč le malo podobna filmu, prav prikladno pa manjkajo vse moralne dileme Stonove mojstrovine. Temu primerno se obnašajo tudi vojaki – na neposreden ogenj reagirajo tako, da stojijo pri miru in čakajo na smrt, dokler jim ne ukažete, naj naredijo kaj drugega. Razvijalci temu pravijo absolutna kontrola, nam pa se zdi, da bi še najneurmnejši vojak vsaj poskusil ubežati toči sovražnikovih metkov. Zanimivo, da je igra, ki se hvali z visoko stopnjo realizma, polna takšnih nekonsistentnosti. Enote se lahko prosto sprehajajo po minskih poljih. Tanke je mogoče uničiti z ročnim orožjem. Nobenih živali ni nikjer. In ker se vaši možje ne obnašajo niti približno inteligentno, se tudi sovražnik ne – sovražnim vojakom bolj odgovarja, da postavajo naokoli in podlegajo strelnim ranam, kot da bi se umaknili in preformirali. V bistvu se *Platoon* kaj hitro sprevrže v skriptiran labirint, prepreden s sporadičnim streljanjem. In kot da odzivnost vojakov ne bi bila dovolj, da vas požene do roba blaznosti, lahko shranjujete le na koncu posamičnih stopenj – podla taktika v igri, ki ji primanjkuje vsakršne druge taktike.

V bistvu je zanimivo, kako *Platoonu* uspe odbiti prav vsakogar, ki bi lahko pokazal kančekzanimanja zanj. In kaj bo naslednji projekt? *Apokalipsa zdaj* – platformna igra? **PCF**

PCFOcena

↗ Izgleda odlično
↙ Nerealistična, linearna

"Če smo iskreni, bi lahko bila kar dober ohranjevalnik zaslona." **57%**

POST MORTEM

Microids Lasten **www.postmortem-videogame.com**

Credo nonnullos hic mortuos esse...

Min PII-350, 64 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt PIII-500, 128 Mb, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev Ne podpira

Pustolovske igre se mogoče res več ne uvrščajo na same vrhe lestvic, kot so se v svojih zlatih časih, a to še ne pomeni, da je zvrst popolnoma umrla. Kmalu bi naj uzrli *Broken Sword 3*, igre, kot sta *The Longest Journey* in *Syberia*, izpolnjujejo naše želje po reševanju ugank, tem pa so se pridružile še igre, kot je *Deus Ex*, v katerih je pustolovskemu elementu pridruženih še cela kopica novih, kar daje igram radikalno drugačno dinamiko.

Post Mortem prav tako sledi zanimivi težnji. Medtem ko so tipične pustolovščine osredotočene na ravnanje z različnimi predmeti pri reševanju ugank, daje *Post Mortem* veliko večji poudarek dialogu. V veliko pogovorih boste odkrili alternativne poti za doseganje naslednje stopnje v reševanju celotne zgodbe. Za primer: Prva lokacija, na katero vas bo usmerila femme fatale du jour je hotel, kjer se je zgodil umor, da bi se dokopali do prizorišča pa imate na voljo, da se predstavite kot zavarovalniški agent ali reporter.

Akcija je izvedena na precej nenavaden način. Vsi liki so 3D v realnem času, prilepljeni na panoramska 2D ozadja. Oba sloga se presenetljivo dobro zlivata, na račun učinkov pa določena ozadja izgledajo precej neprivlačno. Zato so pa uporabljeni modeli neverjetno realistični, četudi so animatorji (potrka po kozarcu) malce

"Gospod MacPherson, potrebujem vaše usluge. Eno uslugo, dve uslugi, tri usluge..."

pretiravali (se zasuka na stolu) s stalnim mencanjem (še enkrat potrka po kozarcu, ker je bilo prvič čisto preveč zabavno) animiranih likov.

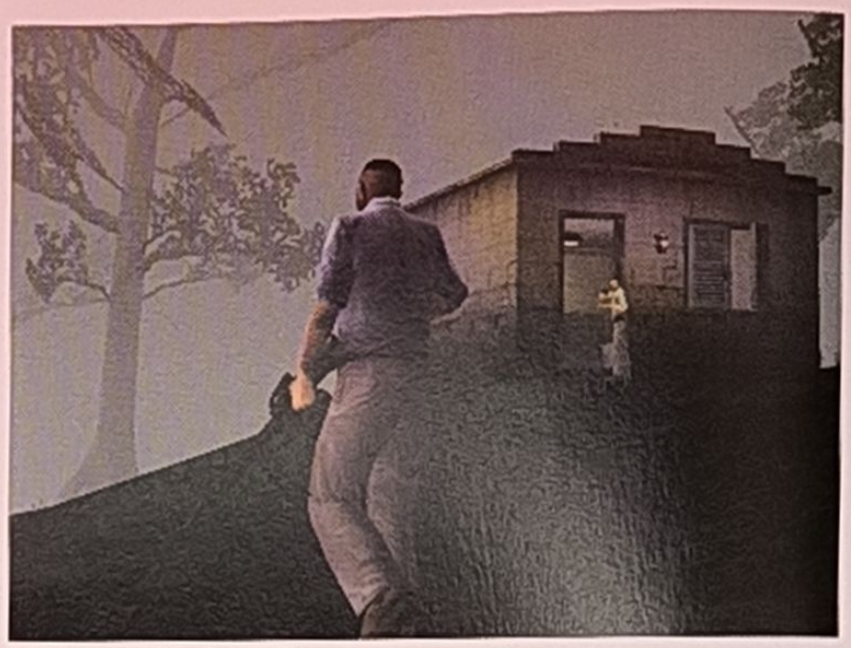
Tematsko je *Post Mortem* podoben precej starejši *Black Dahlii* – kar izgleda kot navaden umor, se kaj hitro razbohoti v pravo okultno skrivnost, čeprav vam bo na poti precej manj nadležnih logičnih ugank. Ne moremo si pomagati, da ne bi bili nad slednjim dejstvom kar nekako razočarani – atmosfera v slogu film noir je odlična in prav zanimivo bi jo bilo videti v igri, ki je ne bi uporabljala skupaj s prilogo nemrtvih zlobnežev ali velikanskih mutiranih vesoljskih losov. Kljub vsemu pa je *Post Mortem* zanimiva pustolovščina, ki bi si jo ljubitelji vsekakor morali ogledati. **PCF**

PCFOcena

↗ Odlično vzdušje, bogati liki
↙ Morda preveč osredotočena na dialoge

"Dobrodošel premor od klonov *Mysta* za poučene." **72%**

Na žogici za golf, ki ustreza mednarodnim standardom, je točno 336 vdolbinic.



Lahko ste upornik in obenem šik.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ISLAND THUNDER

Ubi Soft Red Storm **www.ghostrecon.com**

Kuba: domovina cigar, ruma in krvavih smrti.

Min PII-450, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt Kar koli boljšega
Več igralcev LAN, internet

Obstaja še kak kraj, ki ga Duhci še niso "pacificirali"? Potem ko so v izvirniku odstranili večino nevarnosti za ameriško svobodo, so nato opravili še genocid v Afriki – nadgradnja *Desert Siege*. V drugem dodatku je njihovo igrišče Kuba, kjer po smrti Castra pride do volilnih nepravilnosti.

Torej ne moremo govoriti o presenečenju, če vemo, da *Island Thunder* prinaša le še več istega – oziroma prinaša isto, le da je tega še več. Ponuja novo kampanjo za enega igralca z osmimi misijami, pet map za več igralcev, neverjetnih ducat novih večigralskih orožij in tri nove načine za več igralcev. Kampanja sicer daje občutek že videnega, čeprav ponuja več izziva kot predhodniki. In če niste *GR* veteran, so poznejše misije zelo frustrirajoče.

Novi večigralski načini poskušajo poskrbeti za dodatne krvave užitke, še posebej tukaj izstopata načina Cat and Mouse in Behemoth. Gre za to, da skupina lovi "miško" in tisti, ki jo ubije, sam postane "miška". In čeprav so implementirale nove grafične in zvočne učinke, se sam 3D pogon ni spremenil in še vedno sega od precej impresivnega do obupnega. Red Stormovci so poskušali vnesti nekaj raznolikosti, recimo večigralsko mapo Island Villager s turističnimi znamenitostmi.

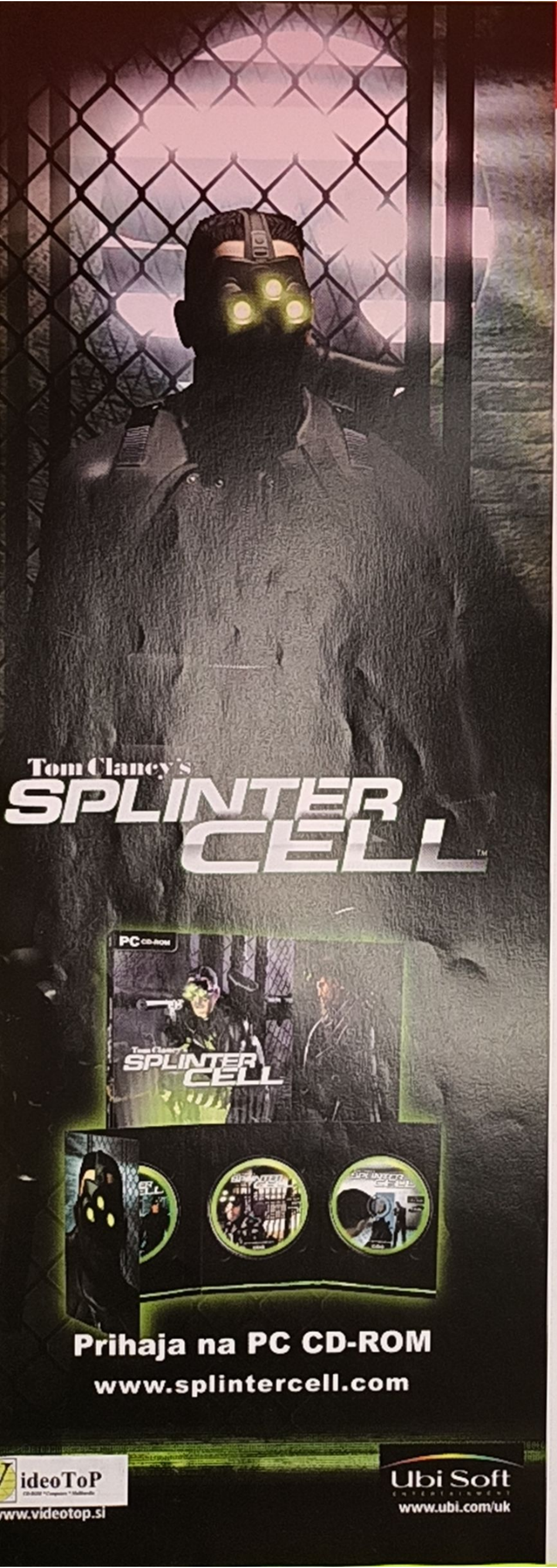
Rdeča pika na indikatorju groženj... zaradi tega imamo slab občutek.

Tudi novih podrobnosti je veliko – lebdeča poveljniška karta, vmesne sekvence ipd. in zato bodo ljubitelji duhcev bolj veseli kot ob ameriški invaziji na Irak. **PCF**

PCFOcena

↗ Obilica krvi za ta denar
↙ Lahko bi bila bolj pustolovska

"Zagrizeni navdušenci nad serijo imajo spet kaj početi." **77%**



Močna UI *Battle Realms* še naprej ostaja ena od njenih impresivnih značilnosti.

Če je vaša čreda dovolj velika, jo lahko prodate v sosednje mesto ali pa naročite železniški prevoz.

BATTLE REALMS
WINTER OF THE WOLF

Ubi Soft Liquid Entertainment **www.battlerealms.com**

Krdelo volkov tuli v luno.

Min PII-400, 64 Mb, 16 Mb 3D kartica, *Battle Realms*
Opt PIII-750, 128 Mb, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev LAN, Internet

Pred *Warcraftom III* in *Warrior Kings* so bili *Battle Realms* najboljša tradicionalna realnočasovna strategija. Igranje je bilo gladko, grafika slastna in oblika alkimije enot (kjer ste svoje vojake izgrajevali z učenjem določenih spretnosti) je ponujala zanimiv vidik na ta žanr. Vendar so bili problemi. Igra za enega igralca je bila povsem plitva, zgodba pa je bila komaj kaj več od mešanice samurajskih referenc in domišljijskih klišejev. Drugič, večinoma se je dinamika igre v praksi izkazala za manj učinkovito kot na papirju. Alkimija enot se je spremenila v upravljalski pekel – še manj okusno pa je bilo, da niste vedeli, kaj ima sovražnik, dokler se niste dobesedno zaleteli vanj, vendar ste do takrat že izgubili ves nadzor nad akcijo.

Winter of the Wolf sicer ne predstavlja dramatičnega izboljšanja, kot je to bil primer pri *Homeworld: Cataclysm*, vendar pa ji uspe udar v več smereh. Namesto zgodbe o osvajanju iz prvega dela, se zgodba sedaj osredotoča na junaka klana Wolf, Graybacka, in njegov pohod proti silam zla klana Lotus. Misije so nedvomno veliko bolj zanimive, četudi ves dramatičen občutek ubijejo

Po novem so ozemlja veliko bolj raznolika.

grozne vmesne sekvence. Bolj osredotočene stopnje tradicionalno kompetentni UI *Battle Realms* omogočajo, da se izkaže, čeprav bodo novinci opazili, da je stopnja težavnosti nekoliko bolj brutalna.

Način za več igralcev so nadgradili z običajno mešanico novih enot. Čeprav ste lahko v izvirni kampanji *Battle Realms* igrali tako za klan Serpent, kot tudi za klan Dragon, pa boste v *Winter of the Wolf* z njimi lahko igrali le tu. Navdušenci se bodo razveselili dodatnih možnosti, vendar struktura igre ostaja večinoma nespremenjena.

PCF

PCFOcena

↗ Odličen dodatek za navdušence
↙ Za marsikoga nezanimiva igra

"Dober, čeprav nenavdušujoč dodatek." **73%**

FAR WEST

Jowood Greenwood **www.farwest.de**

Simulacija ranča in življenjepis krave Liske.

Min PIII-600, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Opt P4-1GB, 256 MB, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev LAN (do 4)

Odlomek iz dnevnika krave Liske: "Muuu! O, vi ste verjetno potencialni kupec igre *Far West*, v kateri nastopam tudi jaz, krava Liska, pooseblјena sodokopitna lepota. Najprej naj povem, da zaradi razvijalcev, ki bi si zaslužili kaktus v riti, vsi tisti z Win 98/Me moje dežele ne boste mogli spoznati, dokler si ne boste naložili popravka iz uradne strani. Po odpravi posledic človeškega idiotizma boste lahko videli, da je pri nas zelo lepo – živimo na Divjem zahodu - sredi puščave, v kateri se sem ter tja najde zaplata trave. Naš gospodar, kavboj Tomaž in njegovi delavci (kavboji, pobijalci volkov) skrbijo, da smo ves čas varne in zadovoljne. Lastnik je zelo zaposlen človek, saj si želi, da bi se njegova posestva razširila, moja družina pa postala čim bolj množična. Večkrat se odpravi v mesto, kjer v gostilnah najame kavboje, nakupi vozove, hrano ter investira v banki in pomaga pri razvoju naselja (postavlja železnico, podkupuje šerifa). Večino časa

V mestu lahko kupujete in najamete kar koli potrebujete za svoj ranč.

pa preživi med nami in razporeja kavboje, ki pazijo na nas. Prav ti lenuhi njegovo mirno dušico razkačijo do te mere, da meče svoj klobuk po tleh, strelja v zrak z revolverjem in včasih prav sunkovito brcne v katero izmed zadnjic kravjih fantov. Ampak temu se ni čuditi – svojim pomočnikom ne more določati plače, po statistikah najbolj spretni kavboji so isti štori kot manj izkušeni kolegi, požlempajo mu na hektolitre viskija in požrejo cele vozove hrane.

Toda na srečo smo tu tudi mi inteligentnejša bitja – krave. Smo prav pridne in se pasemo, ob pogledu na mladega junca pa nas zagrabi tudi potreba po razmnoževanju. Vsakega naraščaja je gospodar zelo vesel, saj ga kmalu poredi in proda v klavnico. Tam mora biti lepo, saj se od tam ni vrnil še nihče (enkrat se mi je zdelo, da se je vrnila teta Mura, a se je izkazalo da je le goveja salama – le zakaj te dišijo po mojem sorodstvu?!).

Glede na to, kako lepo je tu življenje, se mi zdi prav čudno, da je naš gospodar tako zagrenjen. Verjetno nanj tako vplivajo katastrofalna kampanja z najbolj brezzvezno zgodbo doslej, dolgočasne posamezne misije in ničvredno večigralstvo. Le zakaj se sploh še trudim..."

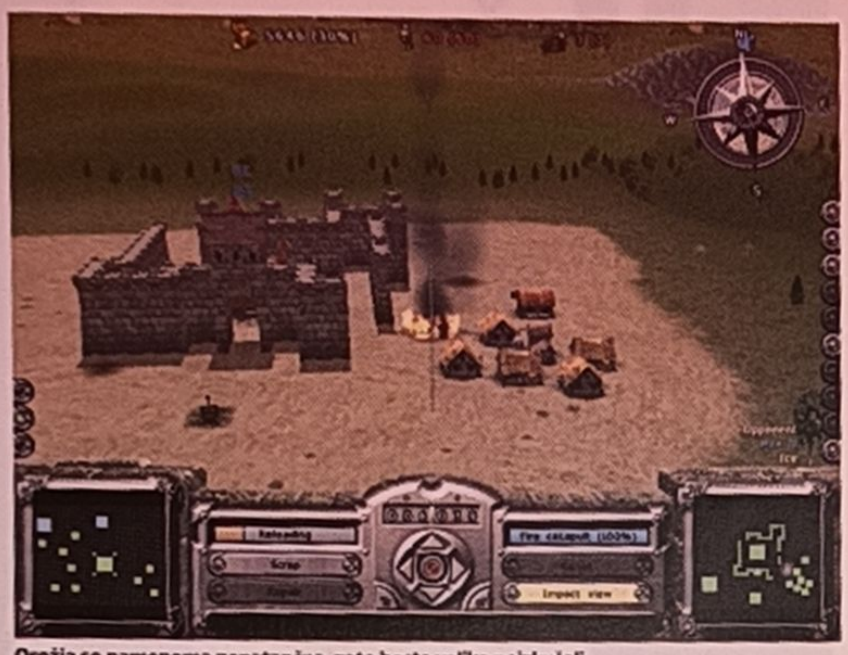
PCF

PCFOcena

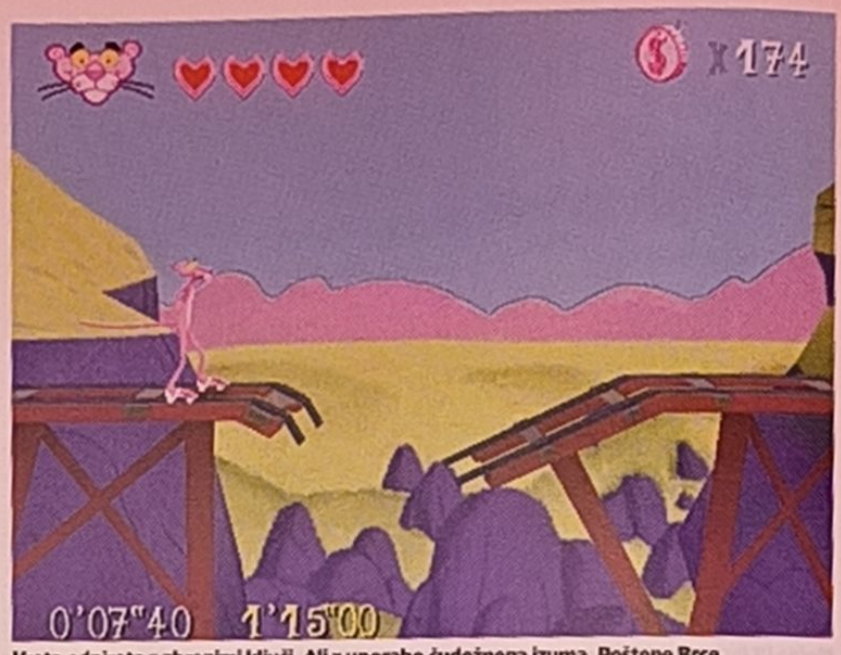
↗ Povsem sveža zamisel
↙ Kastrofalna izvedba, ki pričara samo dolgčas

"Krave so v tej igri vse – alfa in omega!" **41%**

Po izidu serije Knight Rider so stranke Pontiaca zasule z naročili za črne Firebird Trans-Am z usnjenimi sedeži in rdečimi lučkami na sprednjem odbijaču.



Orožja so namenoma nenatančna, zato boste veliko poizkušali.



Vrata odpirate z zbranimi ključi. Ali z uporabo čudežnega izuma, Poštene Brce.

BALLERBURG

HD Interactive Ascaron **www.ascaron.com**

Pripravite se na *Medieval: Total Worms*. Če jo najdete v trgovinah, seveda!

Vse od šolskih dni, ko smo z natančnim uravnavanjem žlice z napol prežvečenimi čufti kakega nadležnega otroka pomazali s tistimi napol prežvečenimi čufti, nosimo matematično natančno vojskovanje v krvi. Prav zato so bili *Worms* tako dobri – testosterona polne vojne proti sovražnikom z enimi najbolj bizarnih stvaritev matere narave pač niso mogle pogoreti, kajne? Ko se je pred leti nekdo odločil enako storiti s prašiči (*Hogs of War*), je to lahko vsekakor pomenilo samo propad, zato nas veseli, da v *Ballerburgu* ni moč opaziti kakšnih živalic. Tako smo dobili popolnoma funkcionalno RTS s starim dobrim konceptom dolgotrajnih bitk. Ima tudi zanimivo ime, zato bi teoretično lahko bila najboljša igra na svetu.

Seveda ni, vendar gre za absurdno zabavo, ki je ne bi smeli zamuditi. Igra je postavljena v domišljijski srednjeveški svet, kjer se tri princese spopadajo med seboj za prevlado v deželi, postavljeni pa ste v vlogo zvezdniškega generala, da sploh ne omenimo kopice namigovanja, ob katerem boste zardevali. V praksi gre za igro v slogu "*Stronghold* sreča *Worms*, ki so se zaleteli v *Project Nomads*" – malce se bo potrebno ukvarjati z infrastrukturo gradu in nadgrajevati orožja, s katerimi potem neposredno streljate v slogu *Nomads*. Na srečo ni nobenih enot, zato je vse skupaj le vprašanje natančnejšega merjenja in hitrejše zmage, ne pa večjega števila enot. Vse skupaj zakomplicira še magija, večinoma v obliki nekoliko neumnih urokov, kot so peščene nevihte ali deževje, ki so namenjeni onemogočanju nasprotnikovega merjenja.

Glejte – tale na desni je škotski bratranec plemenitega Zmaga.

Ballerburg je popolnoma šarmantna igra, čeprav ji primanjkuje globine in raznolikosti, zato je škoda, da je v trgovinah ne boste mogli najti. Pravzaprav je ne bo mogoče dobiti skoraj nikjer, zato se kar zjokajte nad neumnim imenom.

PCF

PCFOcena

↗ Domiselna, drugačna, lepa
↙ Primanjkuje ji fines, nadležen humor

"Sveža variacija na temo, vredna ogleda." **78%**

PINK PANTHER
PINKADELIC PURSUIT

Wanadoo Lasten **www.wanadoo.com**

[Uvodnika tukaj ni, ker opisovalec joče v kotu.]

Če ste po kakšnem čudnem naključju pozabili, vas na tem mestu opominjamo, da se trenutno izteka leto 2002. Torej bomo kmalu dočakali leto 2003. V očeh mnogih znanstvenikov, vizionarjev, umetnikov in pisateljev, živimo v Prihodnosti. Zdelo se nam je najprimerneje, da to pojasnimo, saj je že pet minut v družbi s *Pink Pantherjem* dovolj, da boste popolnoma pozabili na trenuten čas in pričeli razmišljati o možnostih uporabe okroglega kamna.

Pinkadelic Pursuit je že mogoče v 3D, a je v vseh ostalih pogledih samo kopija tisočev odvratnih platformnih iger, ki so svinjale konzole v devetdesetih. Ima izhodiščno lokacijo, v tem primeru hiško s čarobnimi portali, ki vas teleportirajo na različne stopnje? Ima. Ima tako nizko težavnostno stopnjo, da bo nostalgično razpoložen odrasel človek končal igro še pred zajtrkom in tako dolgočasne stopnje, da mulci ne bodo odvrnili pogleda od *Maria Sunshine* niti za toliko, da bi se namrdnili? Ima.

A bodimo iskreni. Platformne igre so lahko neverjetno zabavne, četudi niso tehnološko na najvišjem nivoju. Pred nekaj meseci smo kar uživali v ognjeni akciji v *Duke Nukem*, naslovi, kot sta *Earthworm Jim* in *Commander Keen*, pa so se trdno zasidrali v igričarskih analih. Tisto, kar zahtevamo od platformne igre je glavni lik, ki mora biti dovolj zabaven, da se nam bo ljubilo zapravljati čas z njim, stopnje, ki predstavljajo izziv, povrhu vsega pa so zanimive in raznolike. *Pinkadelic Pursuit* nima ničesar od naštetega – poseduje nesmiseln 3D pogon (Zakaj? Omejeni ste na 2D pokrajino, ki je zasnovana po 2D risanki...) in pantrovo poskakovanje po nasprotnikih, ki je zabavno kot žepni kalkulator. Odstotki? Triindvajset za zabavo, nič za inspiracijo, deset za šarm in tri za zaželenost. Odnesite jo!

Nadležen, nesodoben lik iz risanke. In Francoz.

PCF

PCFOcena

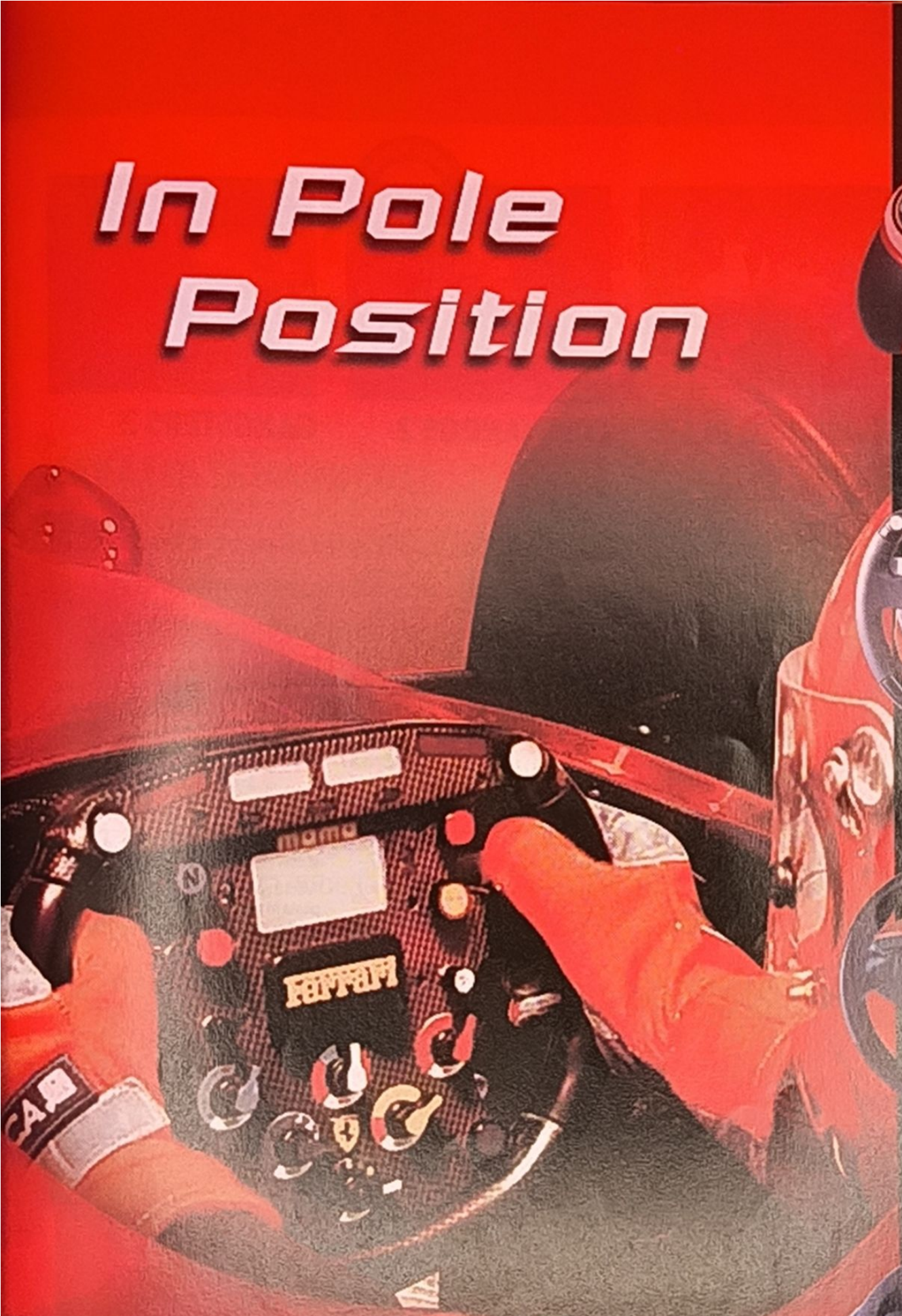
↗ No, saj ni med najdražjimi...
↙ Tako zelo, zelo, zelo je dolgočasna

"Morda bi bilo bolje, če ta igra sploh ne bi obstajala." **36%**

In Pole Position

360 MODENA UPAD FORCE

F1 FORCE FEEDBACK



360 SPIDER

FORCE FEEDBACK GT

Replika Ferrari volanov in novi igralni plošček za PC.
Uradno potrjen od Ferrarija®.

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

VideoToP
www.videotop.si

Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Ferrari, 360 Modena and 360 Spider are registered trademarks of Ferrari S.p.a. All rights reserved.
Photos not binding. Contents, design and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

ANNO 1602
4.000 SIT EA Classics

Odkrijete nov otok, zgradite mesto in začnete trgovati – to je ena izmed poti, da obogatite. Ker dvomimo, da imate v lasti primerno ladjo in da bodo otočani zadovoljni z vašim načrtom, vam priporočamo, da se raje usidrate pri tem naslovu. Potem ko boste svoje mesto zgradili, ga boste morali ves čas opazovati, skrbeti za prebivalce in ko boste napolnili blagajno, nikar ne pozabite na obrambo svojega otoškega raja. Morda ne prepriča preveč z zvokom in sedaj še dodatno bledo grafiko, se pa zato odkupi z maparni ter večigralstvom. Zabavna in ne preveč tvegana vaja za bodoče ekonomiste!

↗ Globina, že pripravljene misije
↙ Na trenutke neroden ekonomski vmesnik

"Iz neznanega naroda v svetovno velesilo – trgovanje se izplača!" **74%**

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS
2.500 SIT SoldOut

Igre v takem stilu je res težko opisati – govorimo namreč o naslovu, ki bi še najprej spominjal na *Doom* ali pa *Serious Sam*. Lepo se prehajate po svetu in zmeljete vse na kar naletite. Takšno početje je lahko hudičevo zabavno, kar dokaže tudi ta naslov. Pomembno dejstvo je, da ni prisotnega strelskega orožja, ampak vihtite meče in podobno hladno orožje. Ob izidu je igra veljala za grafični biser, pa tudi zvok ni veliko zaostajal. Če sedaj ta dva elementa nista sramotna, še bolj pa je potovanje skozi čas preživelo dobro oblikovanje stopenj. Akcija in pridih pustolovščine se res dobro ujemata!

↗ 4 različni liki, adrenalin, akcija
↙ Sedaj že zastarela grafika

" Akcija, meči in skrivnostnost." **78%**

COMMANDOS 2
4.500 SIT Eidos Premier

Commandos so tako rekoč začeli nov žanr ali pa vsaj predstavili čisto posebno različico realnočasovne strategije. Prevzemite poveljstvo nad peščico silno raznolikih specialcev iz 2. svetovne vojne in Hitlerju uničite načrte. Za eliminacijo nasprotnikov so vam na razpolago številne finte, vendar morate paziti, da vsi vaši možje preživijo, saj je vsak izmed njih nepogrešljiv. Skrbno skrivajte trupla, hodite po prstih, uporabite nož namesto pištole in se skrivajte pred premetenimi sovražniki. Če pa se vam "utrga", postrelite nekaj švabov – čeprav vas bodo kmalu dobili, to ne zmanjša užitka.

↗ Možganski RTS
↙ Malce pretežka za začetnike

"Definitiven RTS, katerega zob časa še ni najedel." **91%**

GANGSTERS 2
4.500 SIT Eidos Premier

Da mafijska družina postane "ta glavna" mora prestati trnovo pot in se zaradi strelskih obračunov posloviti od nekaj svojih članov. Toda nekateri trdijo, da cilj opravičuje sredstva. Če se želite preizkusiti v vlogi mafijskega botra, potem skorajda nimate druge izbire kot *Gangsters 2*, realnočasovno strategijo postavljeno v 30. leta. Zbrati boste morali "mišice", ki vas bodo branile, odpirati bare, podkupovati roko pravice, skrbeti za finance in se otepati Matilde v obliki rivalske družine. Zgodba se vrti okoli maščevanja očetove smrti in jo boste spoznavali med zanimivimi misijami. To je ponudba, ki je ne morete zavrniti!

↗ Dobro vzdušje, zgodba, akcija in posel
↙ Starikava grafika, nekoliko linearne misije

"Voditi gangsterske posle in boje hkrati je prav zabavno!" **80%**

P?DATKI

410.000 podjetij

43.000 proizvodov

15 držav

11 jezikov
slovenski deutsch english italiano hrvatski svenska
espanol français cestina suomi nederlands

WLW

info@wlw.si
www.wlw.si
wap.wlw.si
03/ 425 08 00

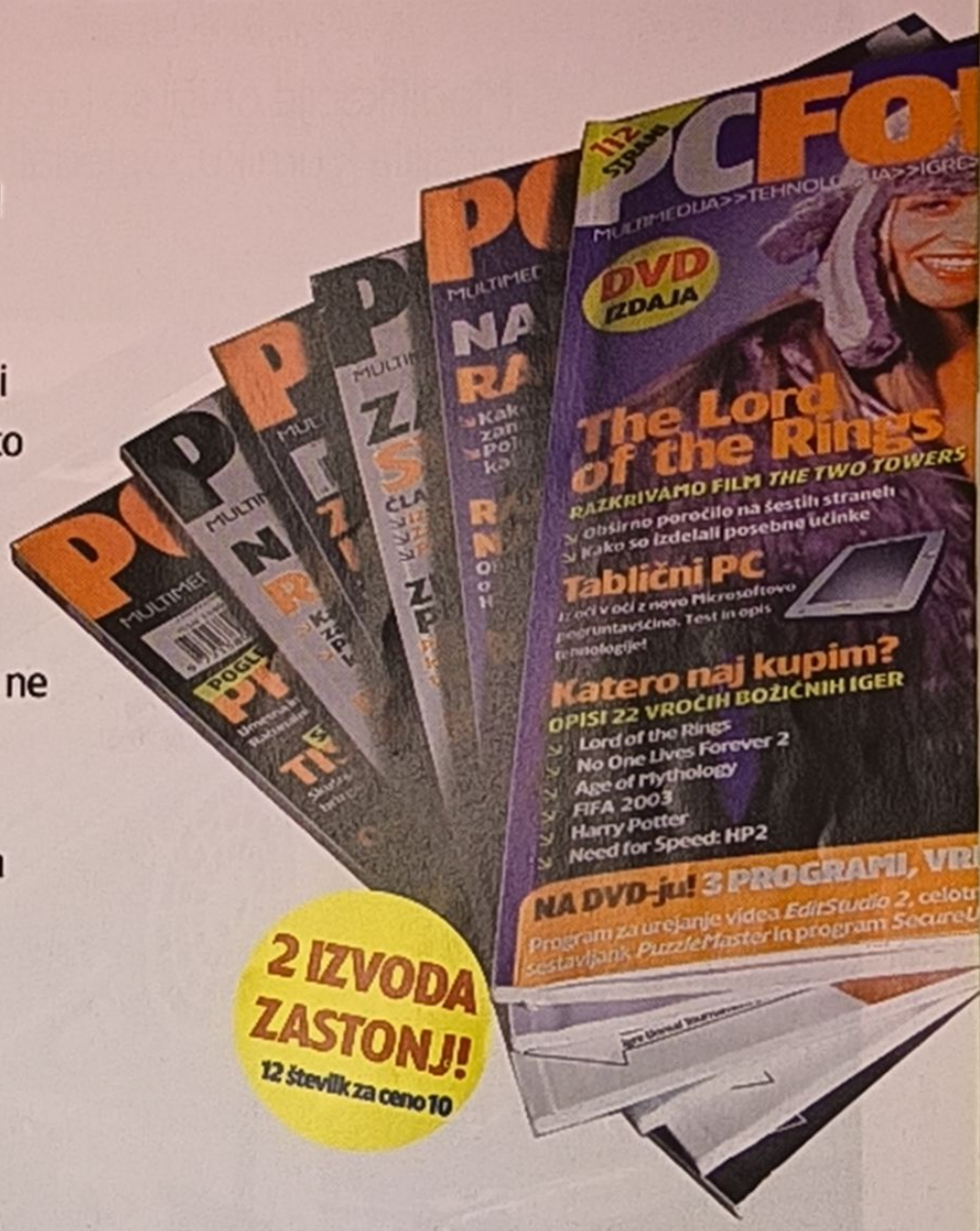
Wer liefert was? d.o.o.

Naročite se na PCFormat!

Izognite se morebitnemu zvišanju cene revije, prejmite dve številki brezplačno in izberite brezplačno darilo!

ZAKAJ BI SE NAROČILI?

- **Prejmite dvanajst številk, plačajte deset!**
- **Brezplačna dostava do vaših vrat!**
  Vsako leto dostavimo na tisoče naročniških izvodov po vsej Sloveniji in reklamacij zaradi polomljenih diskov praktično ni. Če se vam to kljub temu zgodi, vam disk zamenjamo brezplačno.
- **Brezplačni celotni programi**
  Ne pozabite, da nobena druga revija pri nas ne ponuja celotnih programov na svojih diskih
- **Prejmite darilo ob naročnini**
  Izberite med programom Vexira Antivirus in akcijsko pustolovščino Resident Evil III.



KAKO SE NAROČITI?

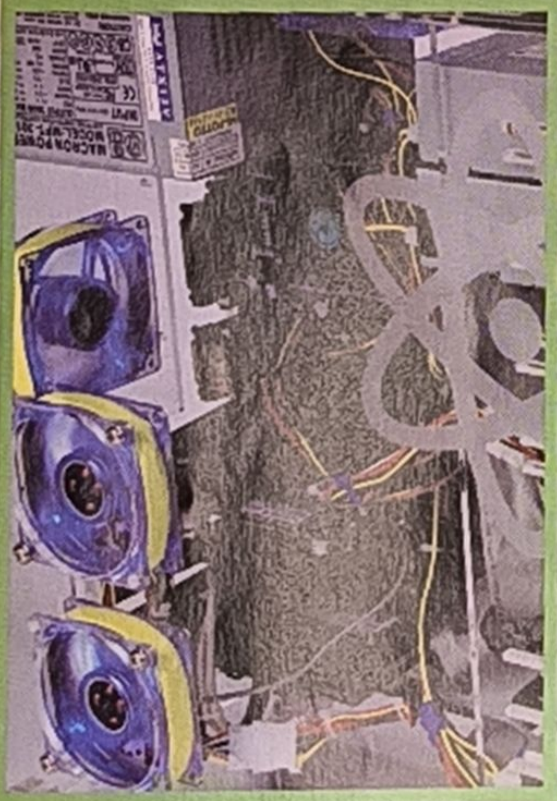
- **Pokličite na 02 330 3301**
  Kličite 24h dnevno, 7 dni v tednu
- **Izpolnite priloženo dopisnico**
  in jo brezplačno pošljite na naš naslov
- **Naročite se online na:**
  http://www.pcformatslo.net

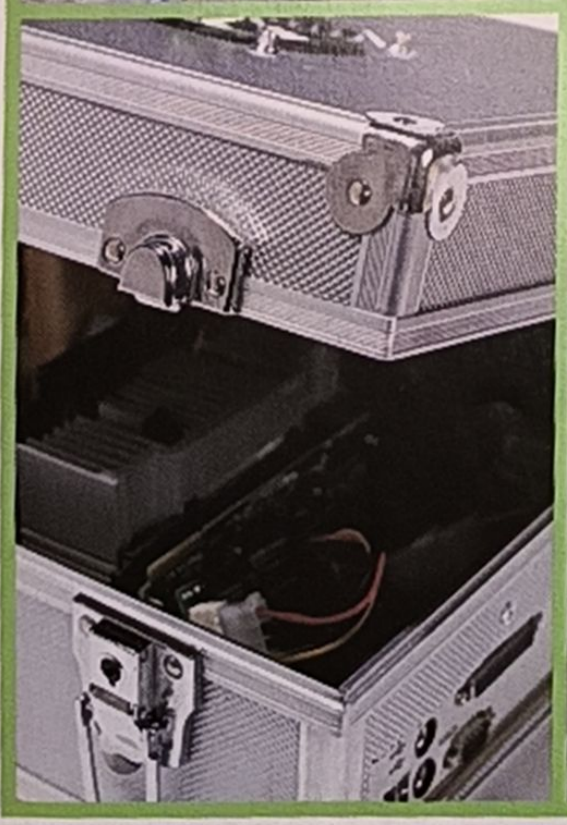
	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

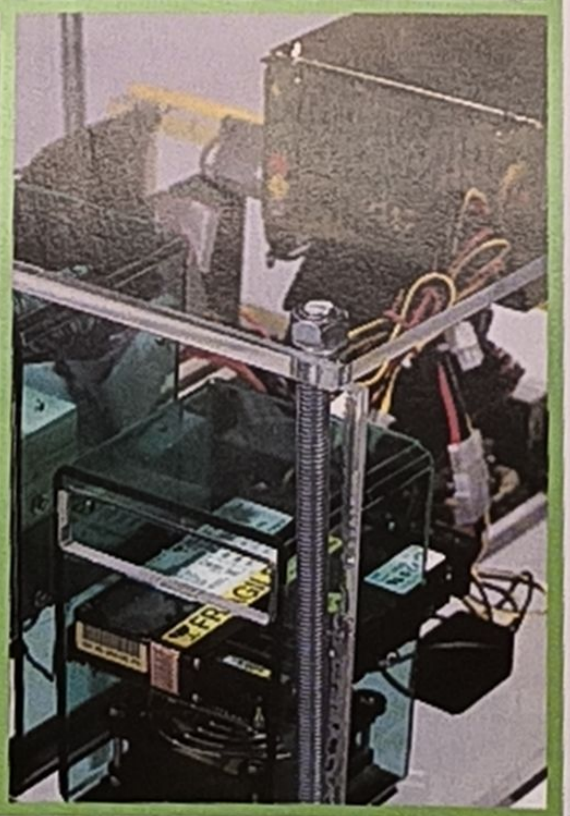
IZOGNITE SE GNEČI PRED TRAFIKO! NIKOLI VEČ NE ZAPUSTITE DOMA!
NAROČITE SE ŠE DANES - POKLIČITE 02 330 3301

MI SMO MODIFIKATORJI

Modifikacije ohišij so kreativna manija, ki je slonokoščene škatlice prisilila k umiku. Ogledali smo si nekaj zanimivih projektov, ki vam lahko služijo kot navdih.







Morda je šlo za film *Changing Rooms* ali pa je krivec zasmehovanje uporabnikov iMaca, vendar po novem aluminijaste škatle, ultravijolične luči in LED diode krasijo računalniške sobe po svetu. Modificiranje ohišij je najnovejša manija zaradi katere je bilo dodatno hlajenje in navijanje povsem potisnjeno v ozadje.

Dolgočasne slonokoščene škatle so bile dolgo vzrok za nezadovoljstvo med uporabniki računalnikov. Sedaj pa je vzniknilo na stotine strani, ki prikazujejo delo navdušencev. Sedaj ko izdelovalci končno opuščajo staromodna ohišja, to morda predstavlja katastrofo za domače zagrizence, vendar pa zaenkrat vaše ohišje ne bo postalo lepše, če se za to ne boste potrudili.

Trend se je pričel s preprostimi projekti – kot je barvanje CD-ROM-ov oziroma risanje logotipa *X-Files* na stranice – vendar se je vse skupaj razvilo v bolj zapleteno operacijo. Don Cochran iz modifikatorskega podjetja CoolCaseMods (**www.coolcasemods.com**) je opazoval rast scene. "Ustanovljeni smo bili oktobra 2000 in že februarja naslednje leto smo zaznali pospešeno rast. Do srede leta smo se že morali preseliti v večje prostore." Podjetje je opustilo posel z navijanjem ("Sedaj ko so procesorji tako hitri in poceni, navijanje ne zanima nikogar več.") in pričel prodajati opremo za modifikacije. *PCFormat* vam tokrat prinaša nekaj modificiranih lepotic, ki naj vam služijo kot navdih. Spustite že enkrat modifikatorskega tigra iz kletke!

PCF

>>Modificiranje ohišij je potisnilo navijanje v ozadje

>> Orodja Za modifikacije potrebujete kaj več kot izvijač.

Večfunkcijski vrtalnik
12.000 SIT

>Reže! In brusi! Gre za priljubljeno orodje modifikatorjev in učiteljev tehnike. Je odlično za rezanje skozi plastiko in pleksi steklo, vendar malo manj uporaben za prebijanje skozi alumij. Za slednje potrebujete vbodno žago...

Vbodna žaga
10.000 SIT

>Potrebujete jo za rezanje lukenj v stranice PC-ja, kar potrebujete, če želite namestiti okno. Dobite lahko tudi brezžični model, kar vam lahko prihrani obilico frustracij pri delu.

Delovna miza
15.000 SIT

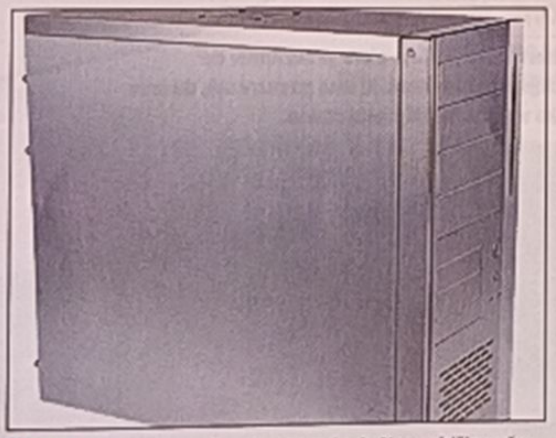
>Ohišja nikar ne žagajte v prijateljevem naročju – če bo material na leseni ali kovinski delovni mizi, bo delo veliko varnejše in hitrejše. Če le ne renovirate Taj Mahala, bo zadovoljiva tudi dedkova stara miza.

Nastavek za vrtalnik
1.500 SIT

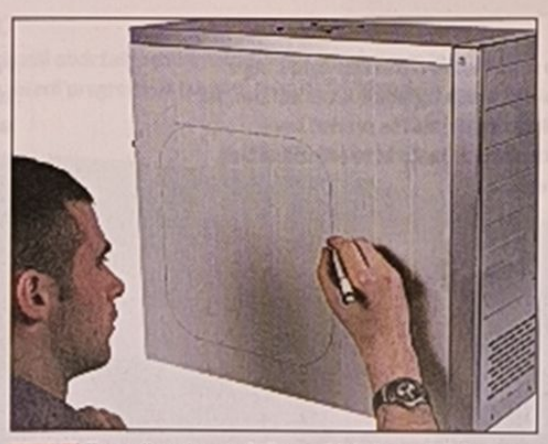
>Kroge je zelo težko žagati in s tole žago za luknje se boste posla lotili pravilno. Tegale morskega psa namestite na vrtalnik in žagajte! Odličen za izdelavo ventilacijskih lukenj in ukrivljenih robov oken.

>>SANJSKO OHIŠJE

Predelava ohišja zna biti presenetljivo neboleča. Do modifikacij v nekaj korakih.



01 Namestitev okna in neonske luči na ohišje vašega PC-ja je ena najpreprostejših in najbolj priljubljenih modifikacij. Stvar izgleda fantastično, ne glede na vrsto ohišja – vendar ne deluje, če so stranice zaobljene.



02 Z ravnilom in svinčnikom skicirajte položaj okna. Čeprav boste to laže storili, če bo stranica odstranjena, pa si boste okno lažje predstavljali, če pustite stranico na svojem mestu.

03 Sedaj na zarisano črto zvrtajte luknjico, nato pa z rezbarsko žago zarežite po črtah. Delajte počasi in naj vas ne skrbi, če vse skupaj izgleda bolj grobo – tesnilo bo zakrilo vse napake.

04 Okoli izrezane odprtine namestite kromiran okvir in izrežite kos pleksi stekla – pomagajte si s kosom pločevine, ki ste ga izrezali iz ohišja. Če je steklo preveliko, ga lahko še vedno zbrusite.

05 Svoj sistem boste še dodatno poživili z neonsko lučjo. Ta hladna katoda stane okrog 9 tisočakov in ko jo namestite v ohišje, bo oddajala topel sij, ki bo pronical skozi pleksi steklo.

06 Ena od modifikacij, ki jo lahko najhitreje namestite, je tale LCD prikazovalnik Lost in Space. Prikazuje temperaturo procesorja, preostalo količino trdega diska in informacije o skladbah v *WinAmpu*.

>>Modifikatorski dodatki Kot uhani za vaš PC

Neonska vrvica

7.560 SIT www.mlacom.si

>Na voljo v turkizni, zeleni in rdeči barvi – tako da lahko priredite pravo zabavo znotraj računalniškega ohišja. Pretvornik povežete z napajalnim kablom, s katerim lahko napajate kar 6 metrov vrvice.

Utripalke

5.400 SIT www.mlacom.si

>Tele utripajo večkrat na sekundo, tako da je notranjost vašega računalnika podobna nebu nad Bagdadom med Puščavskim viharjem. Povežete jih z napajalnikom in z velkrom pritrdite v notranjost računalnika.

Lost in Space LCD prikazovalnik

90 EUR coolcasemods.com

>Ne samo, da prikazuje koristne podatke o računalniku, kot je na primer nezaseden prostor na trdem disku, temveč lahko prikaže tudi informacije o skladbah, ki jih predvajate v *WinAmpu*.

UV reaktivni okrogli kabli

17 EUR coolcasemods.com

>Nekoč bodo vsi IDE kabli kot tile. Ker so kabli po površini manjši, je pretok zraka veliko boljši, imajo pa tudi privlačne neonske žarnice, ki bodo razgibale notranjost vašega računalnika.

- Kakinjske police
- Obilica pleksi stekla
- Lučі in ventilatorji iz bit-tech.net
- LCD iz crystalfontz.com

>> PLEKSI PC

Utripajoč raj iz pleksi stekla – le kako to storijo?

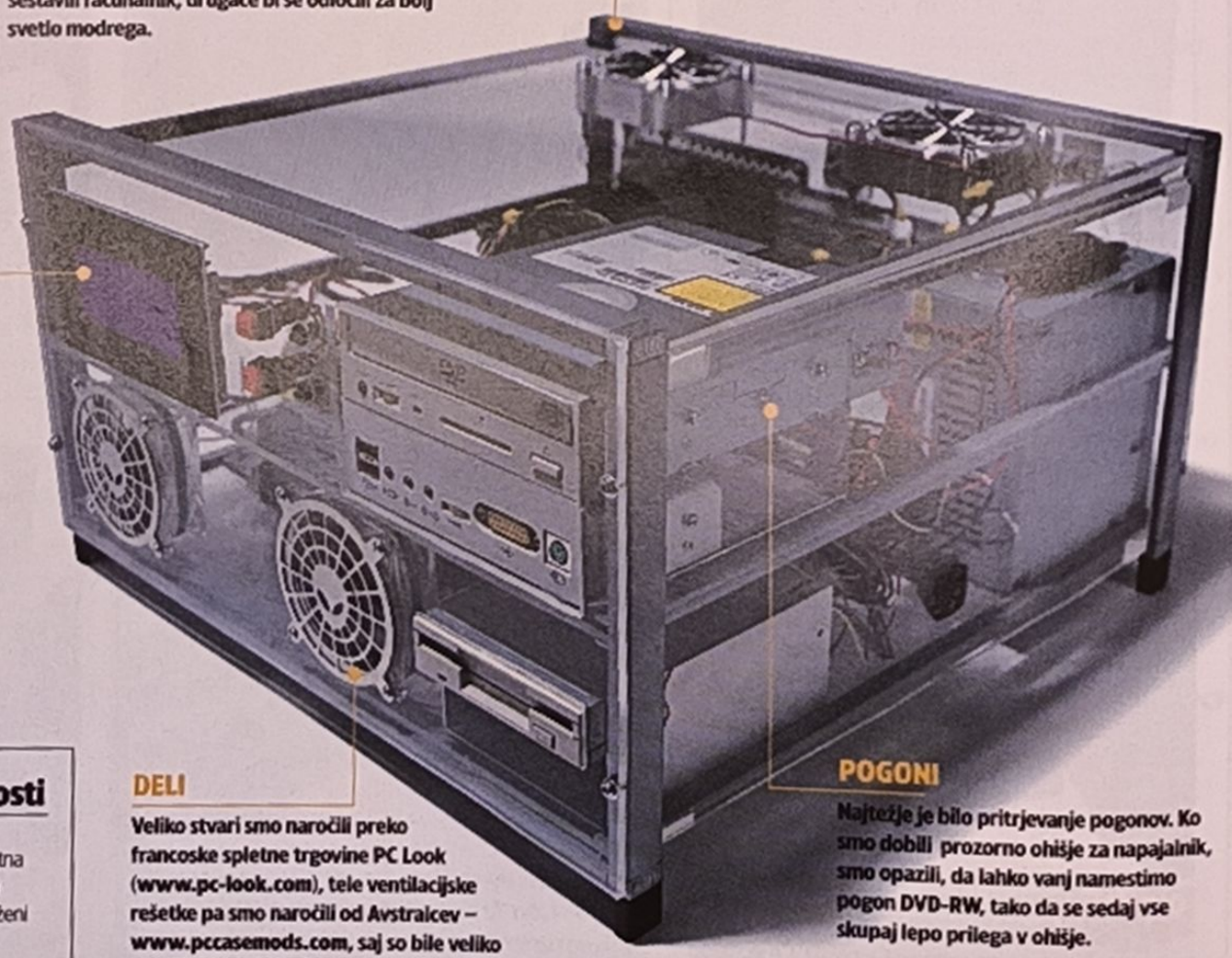
Cena celotne predelave ne bi smela presegati **2000 EUR**, kar je sicer cena novega računalnika, vendar to zagrizenih estetov ne moti. V kolikor niste posebej vešči z orodjem, bo obdelava pleksi stekla težavna, a ko boste plošče razrezali, je najtežje delo že za vami. Zavoljo prosojnosti daje računalnik nekako iMacovski občutek, tako da se lahko jabolčniki kar lepo požrejo od zavisti.

LUČI

Odločili smo se za modre luči in LED diode, saj v sistemih iz pleksi stekla izgledajo zares odlično. Žal smo LCD prikazovalnik imeli še preden smo sestavili računalnik, drugače bi se odločili za bolj svetlo modrega.

OKVIR

Presenetljivo je, da je okvir pravzaprav del kuhinjskega elementa, ki smo ga razrezali, da smo lahko vanj namestili pleksi steklo.



DELI

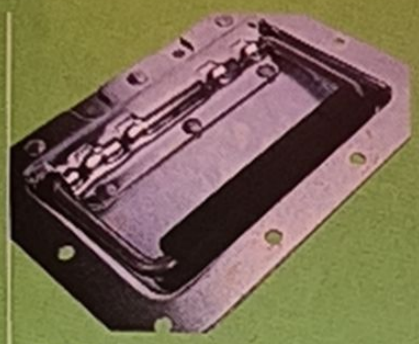
Veliko stvari smo naročili preko francoske spletne trgovine PC Look (**www.pc-look.com**), tele ventilacijske rešetke pa smo naročili od Avstralcev – **www.pccasemods.com**, saj so bile veliko cenejše kot v Evropi, smo se pa zato načakali.

POGONI

Najtežje je bilo pritrjevanje pogonov. Ko smo dobili prozorno ohišje za napajalnik, smo opazili, da lahko vanj namestimo pogon DVD-RW, tako da se sedaj vse skupaj lepo prilega v ohišje.

→Podrobnosti

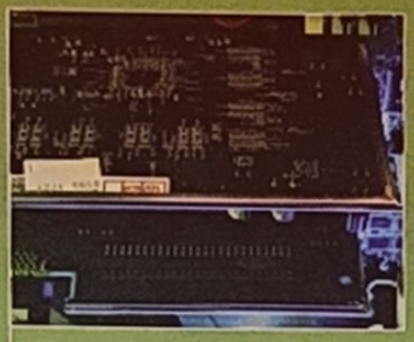
Ko izdelujete ohišje, morate kupiti tudi lastna stikala. Najdete jih na spletu ali v bolje založeni računalniški trgovini.



Ročaj za ohišje

13 EUR coolcasemods.com

>Če že lišpate svoje ohišje, ga boste verjetno želeli razkazovati. Tale pocinkan ročaj je vaša vstopnica v svet prenosljivosti. Verjemite nam, vaš vstop na LAN zabave bo glamurozen, kot še nikoli.



Kromiran okvir

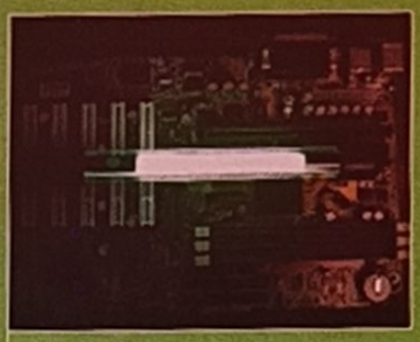
7 EUR coolcasemods.com

>Na komponente namestite lep kromiran okvir. Odstranite kartice in na robove namestite srebrn trak, tako da dobite retro razširitvene kartice. Pazite da boste vse skupaj ozemljili – trak naj teče prav do roba.

Ventilacijski komplet

18 EUR coolcasemods.com

>Vas zanima navijanje? Imate radi PC-je, ki hrumijo kot Learjet med vzletanjem? Potem nimate nikoli dovolj ventilacije. V tem kompletu boste našli vse potrebno (razen žagice), da v ohišje zvrtate luknjo in dodate ventilator.



Katode

8.280 SIT www.mlacom.si

>Krompir in meso modifikacij ohišij. Tele svetlobne paličice razporedite po ohišju, da bo svetilo. Priključite jih na napajalni kabel, prižgejo pa se takoj, ko vključite računalnik. Na voljo so tudi posebne UV katode.

- Stari kovček za kamero
- Ventilacijski komplet iz coolcasemods.com
- Kladivo in nakovalo, da komponente zbijete v primerno obliko

>>RAČUNALNIŠKI KOVČEK

S takšnim računalnikom boste glavna atrakcija na LAN zabavah.

Vkolikor si lastite kovinski kovček (recimo za kamero) in se vam zdi, da je odslužil svoje, mu lahko vdahnete novo življenje v obliki računalniškega ohišja. Poleg zares nenavadnega izgleda, bo vaš računalnik postal tudi prenosljiv. Na koncu koncev ga lahko uporabite tudi kot avtomobilski MP3 jukebox. Ob vključitvi se prikaže seznam skladb MP3, po katerih se pomikate z igralnim ploščkom.

PENA

Najprej smo poskusili obdržati peno v računalniku, vendar smo jo morali na koncu zaradi pregrevanja iztrgati, tako da je računalnik kar glasen.

VENTILATOR

Ta sistem mora biti zelo dobro ventiliran, tako da smo si omislili 60 mm ventilator, ki na napajalnik in hladilna rebra napiha dovolj hladnega zraka. Je pa zato precej glasen.

KOMPONENTE

Da smo lahko v kovček vtaknili računalnik, smo morali zvrtati veliko lukenj in pritrditi osnovno ploščo in kot podložke uporabiti dele cevi. Težje opravilo nas je čakalo pri razširitvenih karticah, saj smo morali zaradi trdnosti na zadnji del kartice privariti del pločevine, tako da se nadgradenj lotevamo le še z varilnim aparatom.

MATIČNA PLOŠČA ATX

Tole smo morali kar lepo zbiti, zato zaslona nanjo najraje ne priključujemo. To sicer ni težava, saj računalnik takoj ob zagonu prične predvajati glasbo. Tipkovnico in zaslon moramo priključiti le takrat, ko nam je dovolj pesmi, ki so trenutno nameščene.

→Podrobnosti

Ploščico z vrati je zelo težko obdelati, še posebej zato, ker smo morali delati v notranjosti kovčka, kjer pa roke nikakor nismo mogli upogniti pod pravim kotom.

>> Ekstremno Tele boste kmalu našli v svoji lokalni trgovini. Upamo.

Chris Rahn

>"Ohišje Maca G4 sem preuredil tako, da sem vanj lahko namestil ploščo Micro ATX. Vem da je enako storil še nekdo drug, vendar sem sam vse skupaj naredil tako kot je potrebno in tudi pomična stranica je popolnoma funkcionalna."

C. Waugh

>"Zunanjost je iz mavca, vse skupaj pa tehta celo tono. Optični pogon štrli iz zvonika. Za logotipe in zidove sem uporabil kar komplet Warhammer, okna pa sem naredil sam. Stvar je močno kompleksna – nadgradenj me je prav groza."

Mod Service

>"To je moja prva modifikacija – uporabil sem pleksi steklo in druge stvari. V osrčju se nahaja moj stari Compaq 7478. Do pogona CD-ROM dostopate tako, da dvignete glavo, ki je na tečajih. Zadevo sem izdeloval celo stoletje, vendar je glavna atrakcija na LAN zabavah."

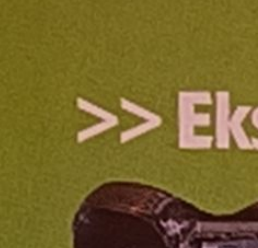
Keith Nolan

>"Dobil sem osnovno ploščo Mini ITX in sem jo želel spraviti v zares atraktivno ohišje. Za okvir sem uporabil obloge iz pleksi stekla, osvetlitev pa sem naročil na **www.elcustomshop.com.**"

>>VESOLJSKI PC

Tale računalnik na količkih je za glavo višji od ostalih.

- Pet plošč debelega pleksi stekla (poklici prijatelja, da jih razreže)
- Noge – šotorski drogovi
- Lučí/ventilatorji za okišje iz kastompcs.co.uk



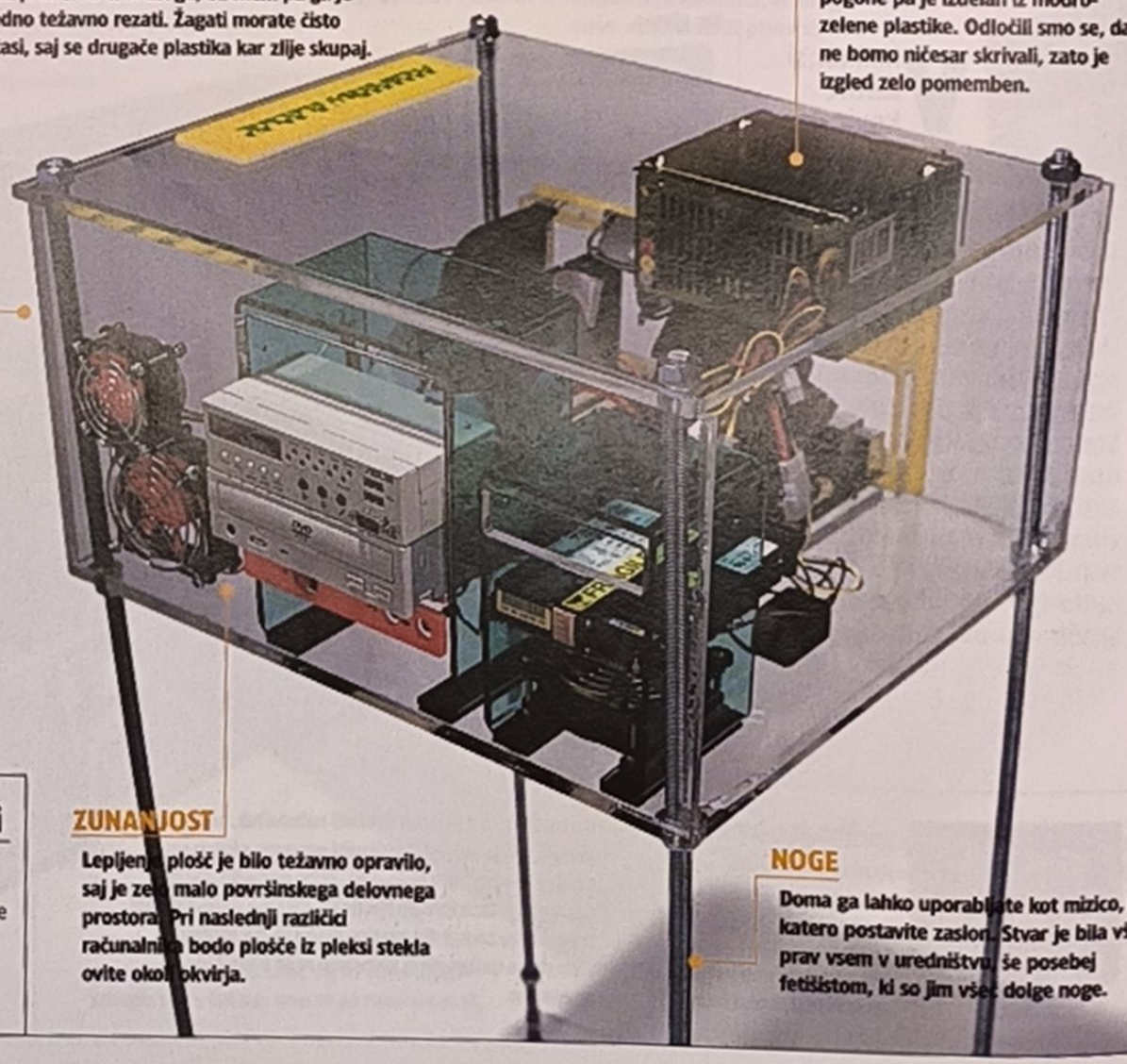
Gre za sistem, ki je izdelan po Oracu, računalniku iz serije *Blakovih 7*. Apple je s serijo prozornih ohišij sprožil pravo revolucijo, katere del želimo biti tudi mi. Kot vidite, je grafična kartica dobro hlajena, zato sta na levi strani tudi dva ventilatorja. To je pravzaprav konceptni računalnik, saj razmišljamo o vodnem hlajenju z velikim bakrenim radiatorjem in prozornim rezervoarjem.

PLEKSI STEKLO

Uporabili smo zares debelo pleksi steklo, ki je temu primerno tudi drago, obenem pa ga je izredno težavno rezati. Žagati morate čisto počasi, saj se drugače plastika kar zlije skupaj.

NOTRANJOST

Napajalnik je zlate barve, okvir za pogone pa je izdelan iz modro-zelene plastike. Odločili smo se, da ne bomo ničesar skrivali, zato je izgled zelo pomemben.



ZUNANJOST

Lepljenje plošč je bilo težavno opravilo, saj je zelo malo površinskega delovnega prostora. Pri naslednji različici računalnika bodo plošče iz pleksi stekla ovite okoli okvirja.

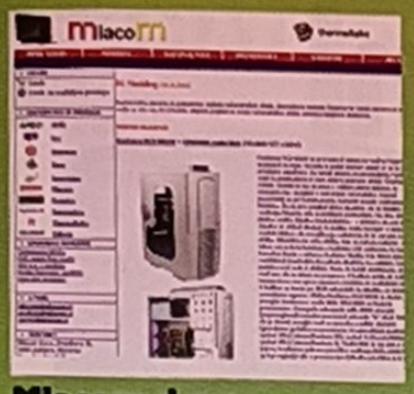
NOGE

Doma ga lahko uporabljate kot mizico, na katero postavite zaslon. Stvar je bila všeč prav vsem v uredništvu, še posebej fetišistom, ki so jim všeč dolge noge.

→Podrobnosti

Bi si na talšnem računalniku radi odpočili noge? V tem primeru boste to počeli v povsem visoko tehnološkem slogu.

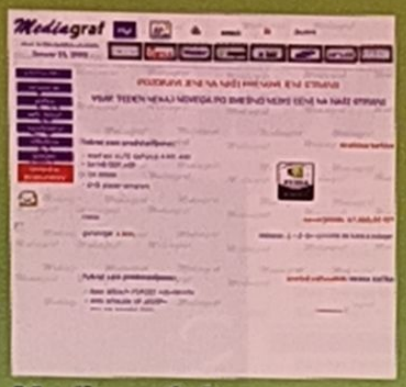
>> SLO scena Modifikatorji na sončni strani Alp



Mlacom d.o.o.

www.mlacom.si

Modifikatorski pionirji v naši mali državici. Podjetje Mlacom ponuja večino pripomočkov za domače modifikatorje, vendar žal večje komponente zaenkrat dobite le po naročilu.



Mediagraf d.n.o.

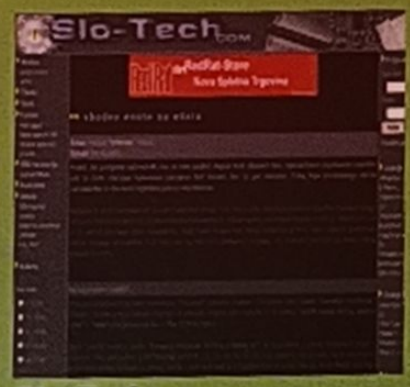
www.mediagraf.info

Še eno podjetje, ki ponuja pripomočke za modifikacije, le da je manj založeno kot Mlacom, a če potrebujete kakšno manjšo komponento, se lahko obrnete tudi nanje.

Icevulcano

www.icevulcano.com

Slovenska spletna stran, ki prinaša članke na temo modificiranja računalnika. Od tega, kako sestaviti računalnik, ki bo deloval brez ohišja, do vodičev za pleksi modifikacijo ohišja, vodno hlajenje in druge radikalne prijeme.



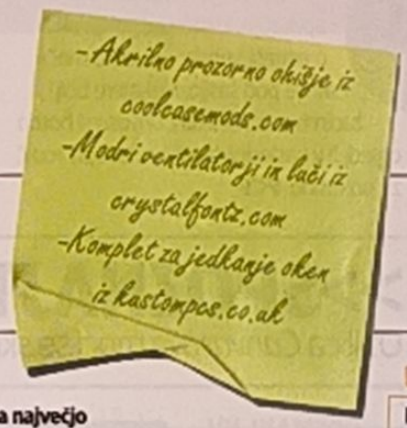
Slo-Tech

www.slo-tech.com

Stran, ki ni posvečena le modifikatorjem, zato pa je trenutno najbolj aktivna modding stran pri nas. Najdete kopici nasvetov, na forumu pa lahko zaprosite tudi za pomoč.

>>PROZORNI PC

Sedaj, ko ni več slonokoščene barve, se je vse zjasnilo...



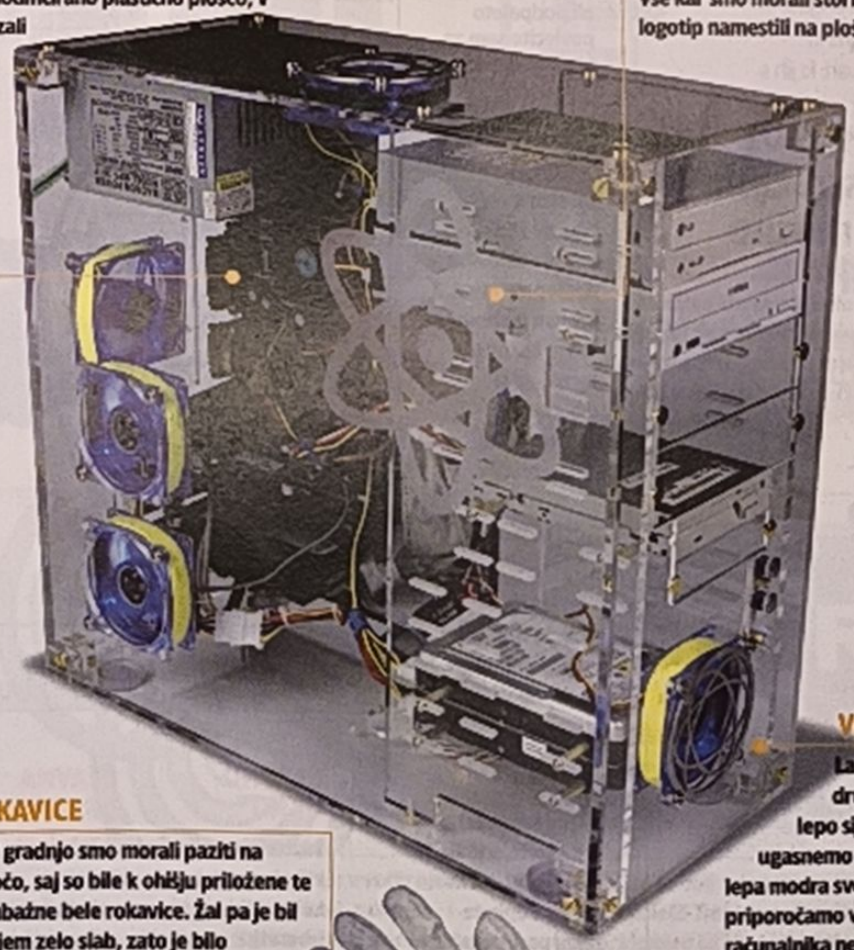
Kot računalniški novinarji vidimo marsikatero bizarno stvaritev. Ohišje, ki ga vidite na sliki, je demonstracijsko, z namenom, da bi ljudem prikazali notranjost računalnika in našim namenom povsem ustreza. Ima celo nekaj lukenj, ki smo jih hitro zapolnili z dekoracijo, še posebej so nam všeč modri ventilatorji. Marsikdo v uredništvu je bil nezadovoljen z utripajočimi modrimi lučmi, a to so pač hudi prekrškarji, ki jih je groza policije.

ZADNJA PLOŠČA

Izkazalo se je, da zadnja plošča predstavlja največjo težavo, saj gre za ameriško oblikovanje, ki se ne prilega lepo v naše ohišje evropskega porekla. Tako smo uporabili modificirano plastično ploščo, v katero smo izrezali potrebne odprtine.

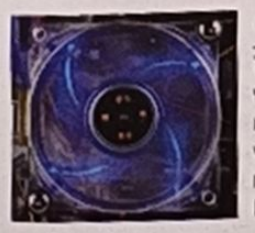
LOGOTIP

Logotip smo si zamislili sami in ga pritrdili na ohišje. Opremo za izdelavo smo dobili v spletni trgovini www.theoverclockingstore.co.uk. Vse kar smo morali storiti je bilo, da smo logotip namestili na ploščo in drgnili.



VENTILATORJI

Lahko bi se odločili za luči druge barve, a modra tako lepo sije skozi pleksi steklo. Ko ugasnemo luči, se po pisarni razlije lepa modra svetloba. Hmm, priporočamo vam, da takšnega računalnika ne namestite v spalnico, če vam je kaj do počitka.



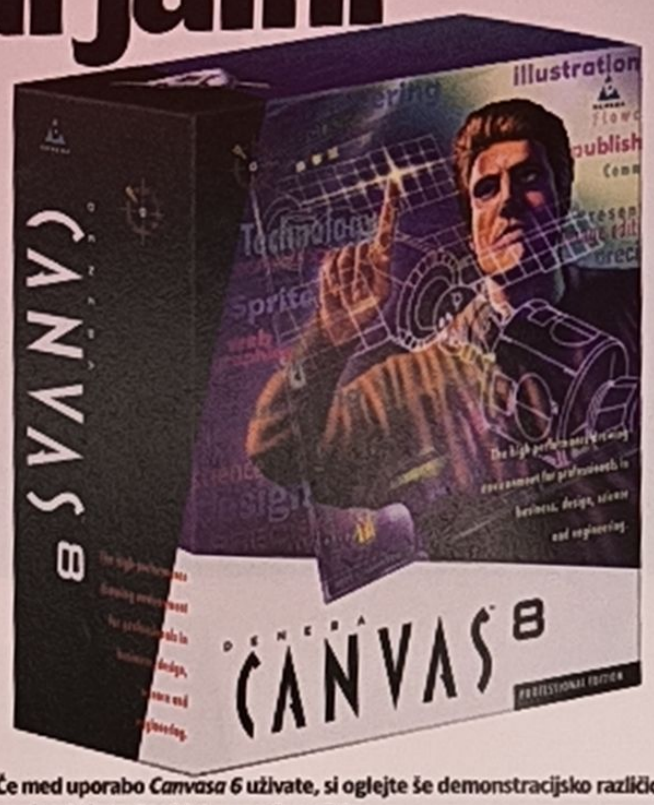
→Podrobnosti

Tale računalnik sicer ni navit, zato je pet ventilatorjev morda preveč, vendar smo vsaj pripravljeni na prihodnje nadgradnje in navijanje. Pa še lepo izgledajo.

ROKAVICE

Med gradnjo smo morali paziti na čistočo, saj so bile k ohišju priložene te bombažne bele rokavice. Žal pa je bil oprijem zelo slab, zato je bilo sestavljanje prava muka.

Postanite ustvarjalni s Canvasom



Če med uporabo *Canvasa 6* uživate, si oglejte še demonstracijsko različico osmice, ki jo tudi najdete na našem disku.

Talentirani *Canvas 6* dobite brezplačno na naših diskih. Odkrijte njegovo neverjetno moč.

NA DISKU

DEL 1

V primerjavi z urejevalniki bitnih slik, vektorskih ilustratorskih paketov ni ravno dosti. No, tukaj so *Illustrator, Freehand, Corel Draw* in... To je nekako to, kajne? Ne povsem. Obstaja tudi četrti pretendent, ki morda ni tako reklamiran kot drugi, zato pa ponuja veliko več: Denebin *Canvas*.

Če bi *Canvas* imenovali samo ilustratorski paket, bi ga močno podcenjevali. Sicer lahko ustvarjate vektorske objekte z gradientno polnitvijo, transparenco in drugimi triki, vendar vsebuje tudi močna orodja za urejanje bitnih slik – nekako v slogu *Photoshopa* ali *Paint Shop Pro*. In oba svetova lahko preprosto kombinirate. Oh, ima pa tudi močne zmožnosti za uirejanja besedila, tako da lahko brez težav postavite prospekte in druge dokumente. Smo omenili, da lahko z njim urejate in postavite tudi spletne strani?

Zares je le malo stvari, ki jih s *Canvasom* ne morete početi – še bolje pa je, da stvari, ki jih obvlada, počne zares dobro. Vendar nam nikar ne verjemite na besedo in si oglejte *Canvas 6.0 Professional*, ki smo ga umestili na tokratni disk.

Canvas je mogočna aplikacija, ki marsikoga sprva prestraši, vendar se veliko moči skriva pod šasijo. Nekatere bolj zanimive značilnosti *Canvasa* si bomo ogledali v naslednji številki, tokrat pa vodič za pokušino. **PCF**

>>Če bi *Canvas* označili le kot ilustracijski paket, bi ga močno podcenjevali

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s trem vodičem?

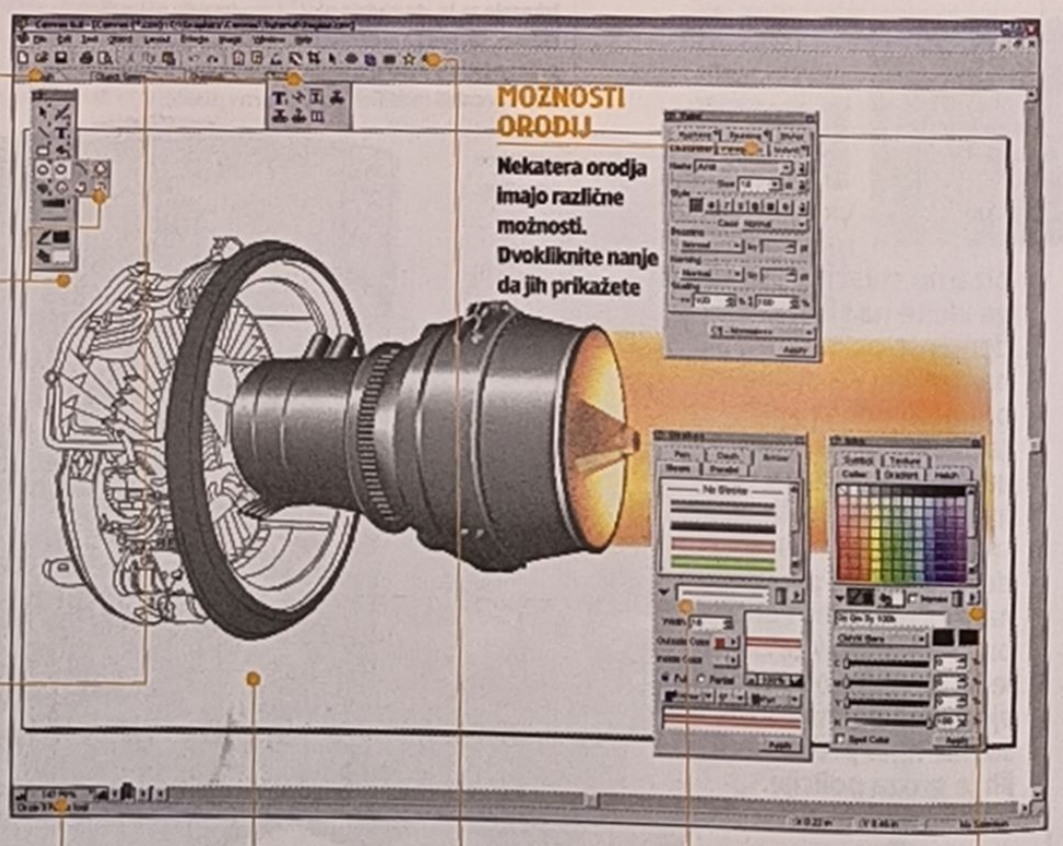
- →Spoznali vmesnik
- →Uporabljali vektorska orodja
- →Šušmarili z urejanjem bitnih slik

→PRIHRANITE ČAS
Nasveti za rešitev pred stresom

Kadar koli je mogoče, namesto bitnih slik uporabljajte vektorske objekte, saj so veliko bolj prilagodljivi.

>>SPOZNAJTE CANVAS 6

Obilica *Canvasove* moči se skriva v vmesniškem labirintu...



PREMAKLJIV TRAK
Katero koli paleto ali podpaleto povlecite sem za hitro referenco

ORODJARNA
Do skoraj vseh ukazov za ustvarjanje objektov dostopate tukaj. Z desnim gumbom miške kliknite na gumb, da si ogledate alternativne oblike orodja.

ORODNI JEZIČKI
Kliknite na jezičke, da vidite orodja v njem, ali pa plavajoči trak odpeljite drugam.

MOŽNOSTI ORODIJ
Nekatera orodja imajo različne možnosti. Dvokliknite nanje da jih prikažete

ZOOM
S temi krmilniki približajte/oddaljite pogled, lahko pa kar vtipkate želen parameter.

GLAVNO OKNO
S kazalcem kliknite na kateri koli objekt, da ga izberete.

GLAVNA ORODNA VRSTICA
Lahko jo prilagajate in po potrebi dodajate ali odstranjujete orodja.

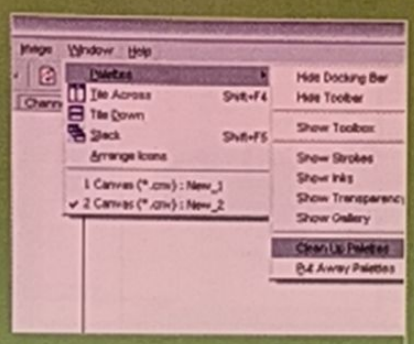
MOŽNOSTI
S klikom na to puščico prikažete ali skrijete bolj kompleksne možnosti.

VNAPREJŠNJE NASTAVITVE
Te puščice odprejo nadaljnje menije, v katerih lahko nalagate ali shranjujete nastavitve.

>>AMATERSKI RISARJI Namigi, ki vam bodo pomagali doumeti *Canvas*.

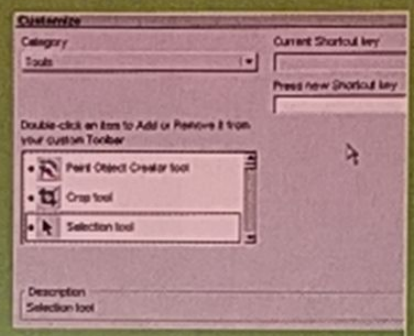
Velikost je pomembna

>*Canvas* uporablja lastno velikost "papirja". Če je tiskanje vaš končni cilj, spremenite privzeto velikost papirja v **Layout → Document Setup...** in izberite A4 – ali kak drug format po želji.



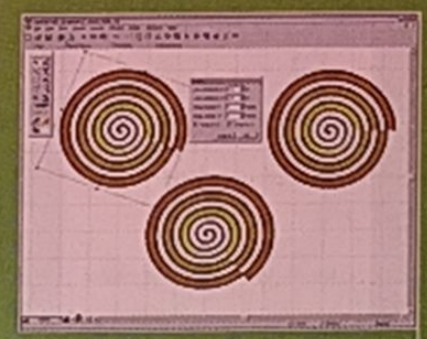
Oklestite palete

>Če so vam palete ušle izpod nadzora, jih ukrotite z dvema uporabnima ukazoma v meniju **Windows → Palettes**. S **Clean Up Palettes** jih boste lepo nakopičili, s **Put Away** pa pospravili.



Prilagodljivost

>Ukaz **Customise** (**File → Customise...**) je neverjetno močan. Ne samo, da lahko spreminjate orodne vrstice in menije, temveč si lahko prilagodite tudi čopiče in ostale stvari – vse preko bližnjic na tipkovnici.

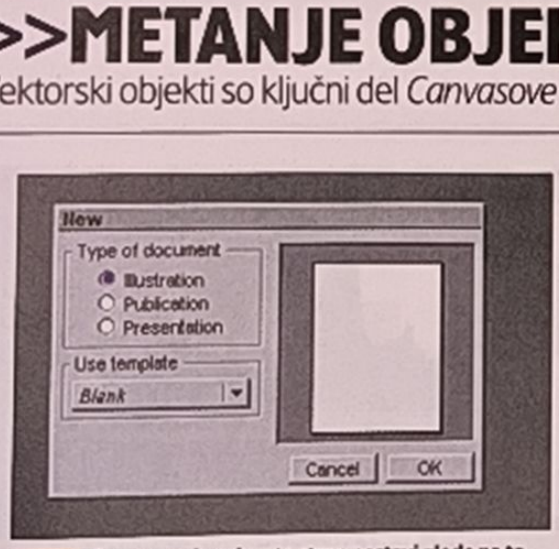


Kvadranti

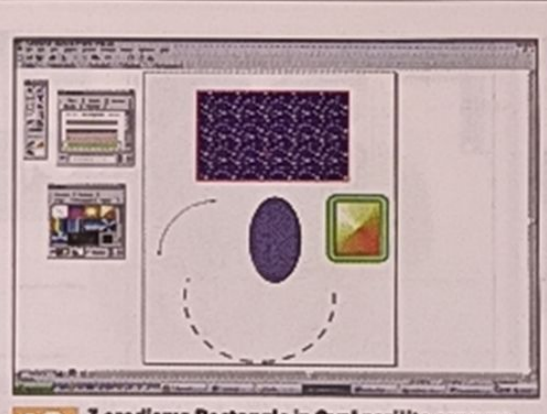
>Za hitro in natančno pozicioniranje vključite mrežo (**Layout → Display → Show Grids**) in označite **Layout → Snap To → Grid**. Velikost mreže nastavite v meniju **Layout → Grids**.

>>METANJE OBJEKTOV

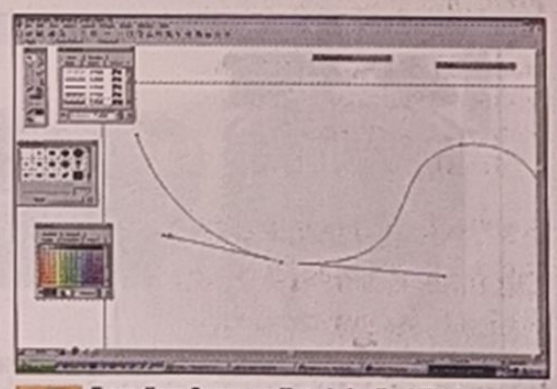
Vektorski objekti so ključni del *Canvasove* vsestranskosti.



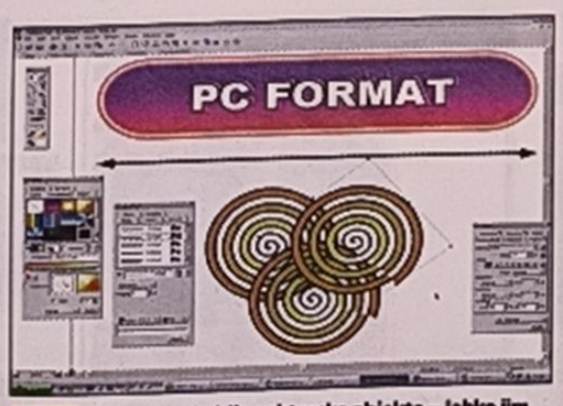
01 *Canvas* svojo privzeto stran postavi glede na to, ali želite večinoma delati s slikami (**Illustration**) ali besedilom (**Publication**). Izberite **Illustration** in predlogo **Blank** za dober začetek.



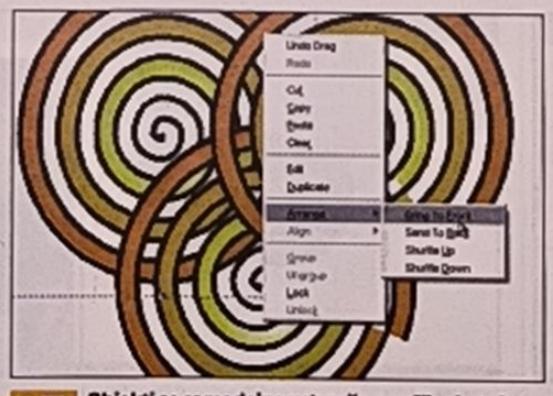
02 Z orodjema **Rectangle** in **Oval** narišite osnovne oblike, vključno z loki in drugimi variacijami. Opazili boste, da lahko neodvisno spreminjate poteze in vsebino (paleti **Strokes** in **Inks**).



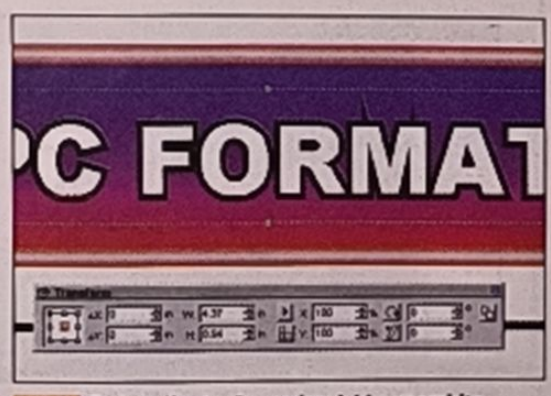
03 Z orodjem **Curve** narišete krivulje. Kliknite na platno, da postavite točke, nato pa točko izberite s kazalcem, z desnim gumbom miške kliknite nanjo, izberite **Add Handle** in sedaj vlečite kljukico, da na tej točki spreminjate krivuljo.



04 *Canvas* uporablja vektorske objekte – lahko jim spreminjate velikost in obliko, rotirate in še veliko več. S kazalcem izberite objekt in ga premikajte naokrog, ali pa še enkrat kliknite nanj, da se prikažeta krmilnika za rotacijo/rezanje.



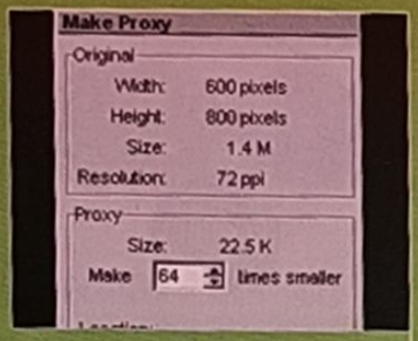
05 Objekti se samodejno ustvarijo v večih plasteh. Da spremenite vrstni red plasti, z desnim gumbom miške kliknite na objekt, da prikažete kontekstni meni in uporabite ukaz **Arrange**. Tukaj objekte tudi zaklepate in združujete.



06 Za še bolj natančen nadzor lahko uporabite paleto **Transform** (najdete jo v premičnem traku), s katero lahko nastavljate položaj, razmerje in rotacijo. Vendar pa običajno za kaj takega zadostujejo ukazi **Align**.

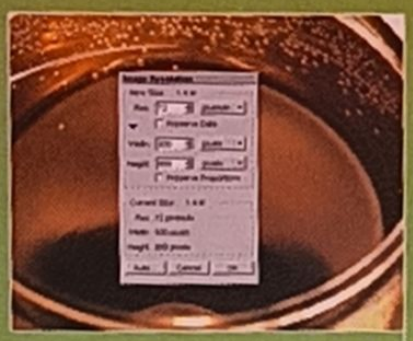
→Kako... Narisati in urejati slike

>>AMATERSKI RISARJI Namigi, ki vam bodo pomagali doumeti *Canvas*.



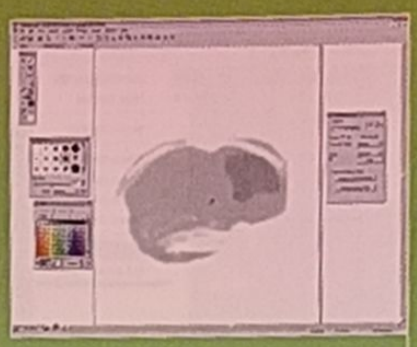
Nadomestne slike

>Če vaš računalnik spada med polževe in delate z velikanskimi slikami, potem uporabite nadomestne slike (**Image → Proxy**). S tem boste ustvarili manj kakovosten nadomestek izvirnika.



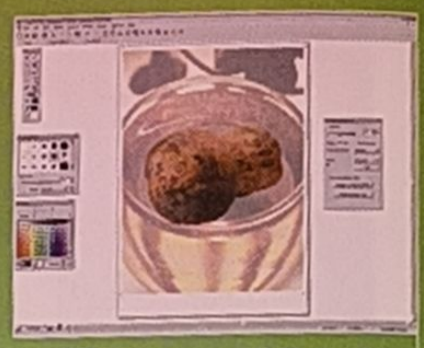
Povečajte se

>Za spreminjanje velikosti slike le-to izberite in povlecite enga od stranskih krmilnikov (držite [Shift], da ohranite razmerja). Z **Image → Area → Resolution...** boste dosegli še natančnejši nadzor.



Transparenca 1

>Če barvate s transparenco (kot v glavnem vodiču), s preklapljanjem med pogledom **Mask** in **Mask/Image** dosežete boljši pregled nad samo masko.

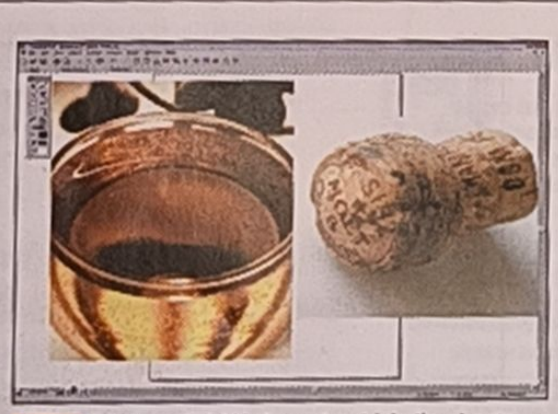


Transparenca 2

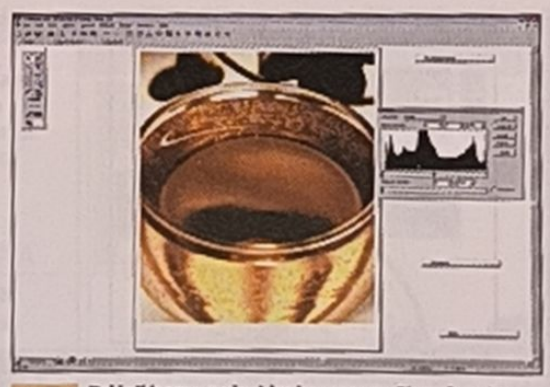
>Še en dober namig za slikanje transparentnih mask je začasno zmanjšanje neprosojnosti celotne plasti – uporabite drsnik – tako da boste podplasti lažje videli.

>>BO KDO POŽIREK?

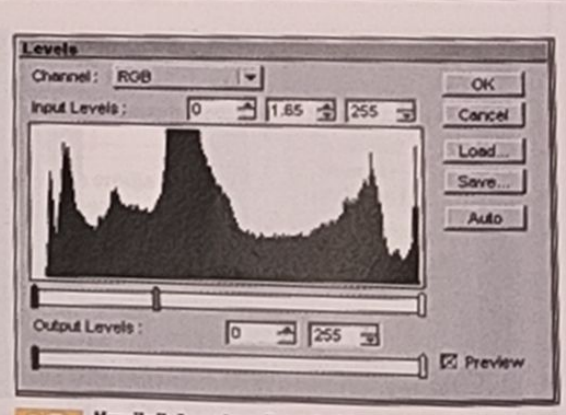
Kombiniranje slik je s *Canvasovimi* orodji za bitne slike povsem preprosto.



01 Tukaj sta sliki, ki ju bomo kombinirali – obe sta brezplačni sliki z interneta. Preko menija **Image → Acquire** smo ju že uvozili in ju tudi nekoliko zmanjšali.

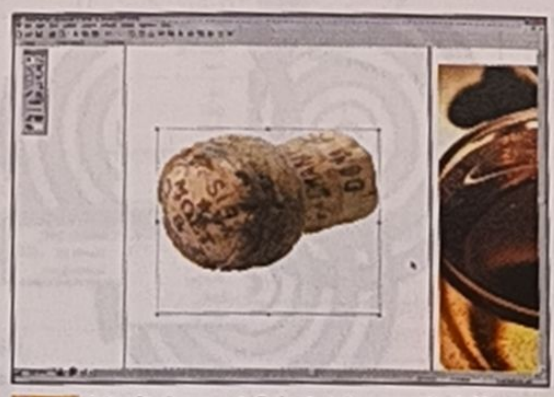


02 Pričeli bomo z vinskim kozarcem. Skoraj vsako sliko lahko s pomočjo ukazov **Levels** izboljšate, tako da izberete sliko in greste v **Image → Adjust → Levels**.

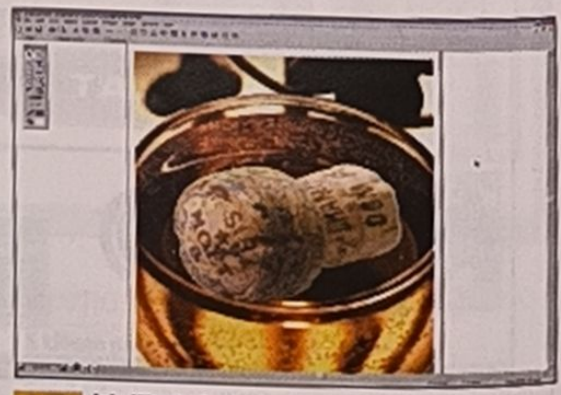


03 Krmilnik **Levels** prikazuje histogramski števec barv na sliki: najtemnejše so na levi, svetle pa na desni. Kliknite na **Preview** in povlecite srednji drsnik pod histogramom.

07 Držite [Shift] (da dodate izbirno področje), nato pa kliknite na druge dele ozadja. To počnite, dokler ni označen celoten zamašek. Nekaj zablodelih pikslov ne škodi.



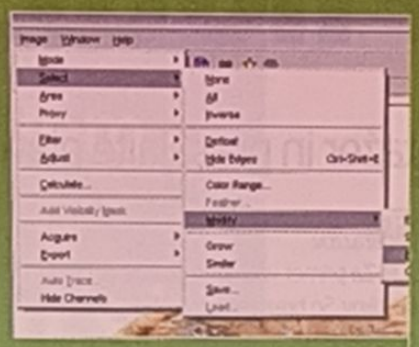
08 Izberite **Image → Select → Inverse**. Sedaj je izbran sam zamašek, ne pa ozadje. Objekt prekopirajte v odložišče (**Copy**), pritisnite [Escape] da prekličete izbiro, nato pa izberite **Paste**. In dobili smo zamašek brez ozadja.



09 Izbrišite izvirno plast z zamaškom (vendar ohranite izvirno sliko) ter kozarec in zamašek namestite, kot je to prikazano na sliki. Seveda bi morali zamašek videti skozi kozarec, zato...

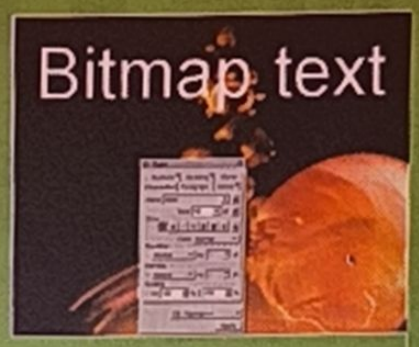
Izbirna škatla

>Če želite v *Canvasu* premakniti izbiro, izberite **Image → Select → Float** (da naredite plavajočo kopijo izbire), nato pa v paleti **Channels** nastavite **Floating Opacity** na nič.



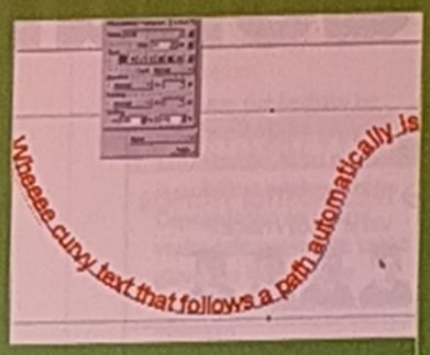
Velikanska izbirna škatla

>Kot v *Photoshopu* in drugih programih, so možnosti v **Image → Select → Modify** uporabne za fino večanje, manjšanje in spreminjanje izbire. Uporabljajte jih pogosto.



Slogi besedila

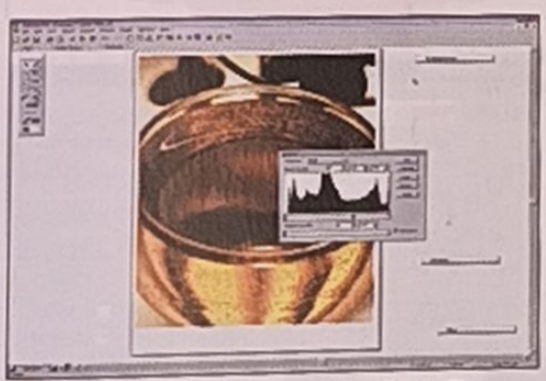
>Ko dodajate besedilo in druge objekte na sliko v bitnem načinu, vam ne ostanejo vektorji, temveč se takoj pretvorijo v piksle – če jih želite pozneje urejati, jih v običajnem načinu dodajte kot ločene objekte.



Ukrivljene besede

>Dodate lahko besedilo, ki samodejno sledi kakršni koli poti, in to z orodjem **Path Text**. Preprosto ustvarite pot ali katero koli drugo obliko, izberite **Path Text**, kazalec premaknite v bližino poti in pričnite tipkati.

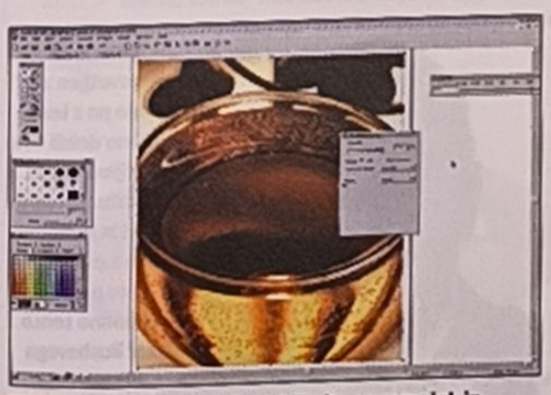
NASLEDNJI MESEC
PRAKTIČNI DTP S CANVASOM



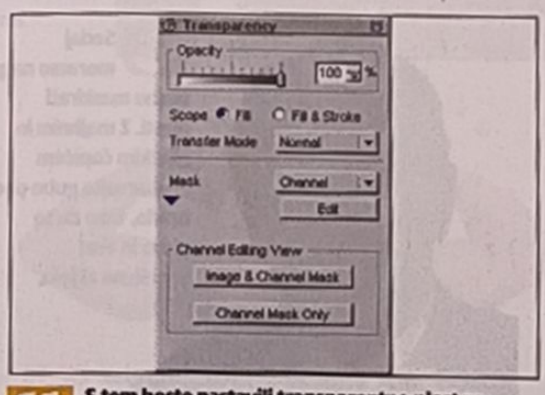
04 S tem spreminjate svetlost slike. S tem sliko osvetljujete in temnite. Običajno lahko za dosego najboljših rezultatov kliknete kar na **Auto**, vendar bo svetlost nekaj manjša, da bodo srednji toni bolj poudarjeni.

05 Sedaj moramo izbrati in izrezati zamašek iz ozadja. Z desnim gumbom miške kliknite na sliko in izberite **Edit** za preklop v način za urejanje barve. V orodjarni z desnim gumbom miške kliknite na zgornjo desno ikono in izberite orodje **Wand**.

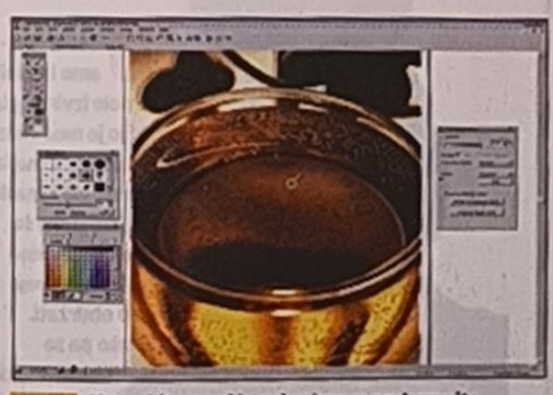
06 Dvokliknite na ikono **Wand** in zmanjšajte toleranco, recimo na **10**. Sedaj kliknite na belo ozadje. Večina ozdaja bo samodejno izbranega, vendar ne celotno.



10 ... z desnim gumbom kliknite na zamašek in izberite **Arrange → Send to Back**. Plast z zamaškom je sedaj pod kozarcem. Izberite **Window → Palettes → Show Transparency**, nato pa dvokliknite na sliko s kozarcem.



11 S tem boste nastavili transparentno plast za vinski kozarec – na področja s transparenco lahko sedaj celo slikamo. Prepričajte se, da je za **Mask** izbran **Channel**, nato pa kliknite na **Edit**.



12 Uporabite sprej in s sivo barvo prebarvajte masko. Temnejša kot je siva, večja je transparentnost. Najprej izberite svetlo sivo, nato pa se odločajte o tonu glede na vaš cilj.

Goljufajte v Photoshopu

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s trem vodičem?
- →Glavo boste namestili na novo telo
- →Barvno ujemanje kožnega pigmenta
- →Obvladali boste pogovorno okno Curves

NA DVD

Postanite vrhunski montažer in presajajte glave.

Z možnost nanašanja glave ene osebe na trup druge je vitalen del montažerjevega repertoarja, vendar lahko z malce prakse v *Photoshopu* to zmore vsakdo.

V tokratnem delu naše serije nam bo vrhunski retušer in avtor knjige *How to Cheat in Photoshop*, Steve Caplin, prikazal, kako lahko brezšivno združimo glavo in telo. V drugem nasvetu pa si bomo ogledali, kako lahko izvedemo ujemanje barv, kar pride še posebej prav ob nanašanju glave na golo telo.

Ko montiramo slavne osebe le redko naletimo na glavo, ki bi bila pritrjena na telo, ki ustreza našim namenom. Fotografije slavnih ljudi so ponavadi povsem zrežirane ali pa gre za posnetke paparazzov.

Za primer vzemimo uradne portrete politikov. So brezmadežno obdelane in osvetljene kot slike Tita, ki smo jih bili svoj čas vajeni srečevati. Iz stališča fotomontažerja so to običajno popolni posnetki. Tipični tričetrtinski pogled pomeni, da jih je mogoče uporabiti na telesih iz profila in neposredno v obraz.

Z nekaj preprostimi triki v *Photoshopu* iz Georga Busha naredimo kar koli se nam zazdi. Najprej si bomo ogledali, kako mu bomo priskrbeli telo. Tisti z bolj ostrim očesom boste opazili, da lasje na izrezani Bushevi glavi nimajo žagastih robov, kot smo jih vajeni pri orodju Pen. Najboljši način za izrezovanje las si bomo ogledali v enem od naslednjih vodičev.

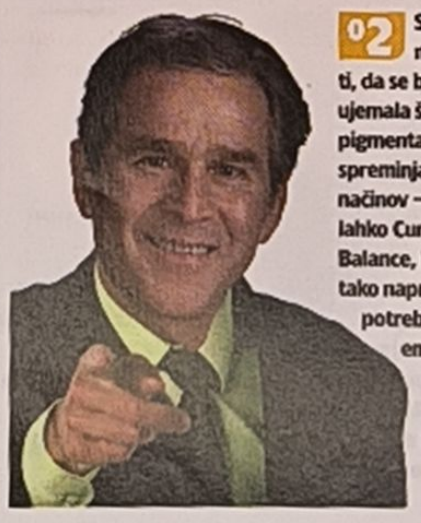
Če ste dobili navdih, se s preizkusno različico *Photoshopa* samí lotite fotomontaž. **PCF**

>>Z nekaj preprostimi triki v *Photoshopu* lahko iz predsednika Busha naredimo kar koli

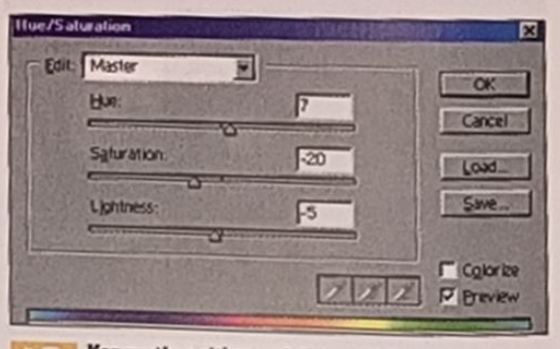
>>BUSHEVA GLAVA NA TUJEM TELESU

Vsakdo lahko na vrat namesti glavo – pomembna pa je prepričljivost.

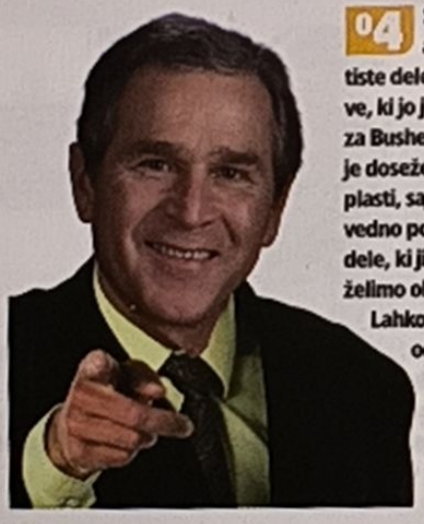
01 Pričnite z izrezovanjem glave in z orodjem Pen ustvarite čisto Bezierjevo pot. Da bi montaža delovala, morate glavo urediti v orientacijo in velikost glave na telesu – postavite jo eno ob drugo, tako da boste bolje videli, kaj počnete.



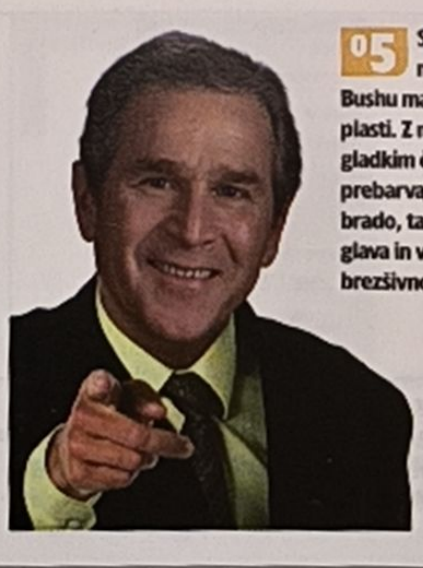
02 Sedaj moramo poskrbeti, da se bosta ujemala še kožna pigmenta. Barve spreminjamo na več načinov – uporabite lahko Curves, Colour Balance, Levels in tako naprej. Za potrebne spremembe smo uporabili orodje Hue/Saturation.



03 Ker svetle polti zapadejo v podoben razpon tonov, je potrebnih le malo nastavitev: če **Hue** dvignete za 7, se boste rešili pridiha rdeče. Še pomembneje je, da zmanjšamo **Saturation** preveč osvetljenega izvirnika: nekoliko smo tudi zmanjšali **Lightness**.



04 Sedaj moramo izgubiti tiste dele izvirne glave, ki jo je moč videti za Bushevo. To najlažje dosežemo z masko plasti, saj lahko še vedno pobarvamo dele, ki jih pozneje želimo obdržati. Lahko pa se odločite tudi za radikalen poseg in glavo preprosto izbrišete.



05 Sedaj moramo na g. Bushu maskirati plasti. Z majhnim in gladkim čopičem prebarvajte gubo pod brado, tako da se glava in vrat brezšivno zlijeta.

06 Bush je bil osvetljen z desne, telo pa z leve – zato pa smo dobili tisto neprepričljivo svetlo črto na vratu. Ustvarite novo plast in jo grupirajte s plastjo telesa, nato pa vzorčite temno senco s strani Bushevega obraza in jo nanesite na vrat.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

>>UJEMANJE KOŽNIH PIGMENTOV

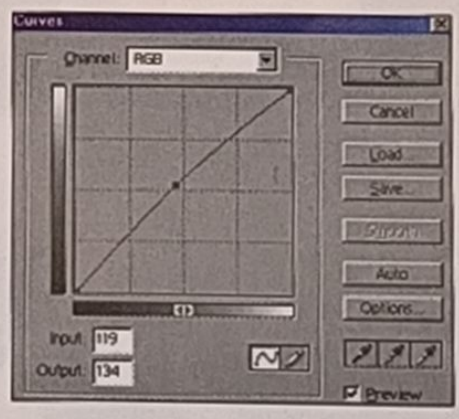
Cesarjeva nova oblačila niso dovolj – pomembna je še ulična razsvetljava.

01 Nekoliko prestrašen pogled tega bodybuilderja morda razkriva njegovo slutnjo, da bo obglavljen. Vendar etični razlogi ne smejo zmotiti dobre montaže: adijo mišičnjak, zdravo politik.

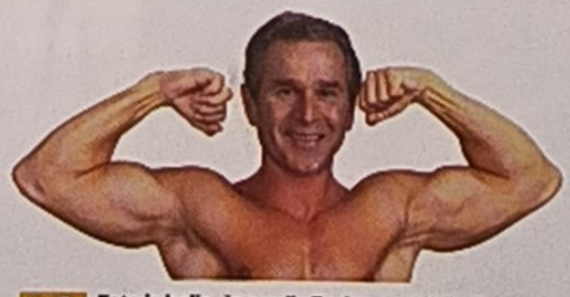
02 Še enkrat pričnemo z ujemanjem velikosti nove glave s staro. Tokrat pa želimo, da bi bila Busheva glava nekoliko večja od izvirne – da ne bo vse skupaj izgledalo kot glavica žeblja.

03 Z maskiranjem plasti zlijemo vrat s telesom. Pazite, da ne boste odstranili preveč vratu, saj se bodo opazili stiki: ko v maskiranju plasti uporabljate čopič, s tipko [X] preklopite med barvo v ozadju in ospredju.

04 Barva Bushevega obraza se precej dobro ujema s pigmentom telesa: vse kar moramo storiti je to, da jo nekoliko osvetlimo. Odprite pogovorno okno **Curves**, kliknite na točko na pol poti diagonale in jo nekoliko povlecite navzgor.



05 Ker je bila izvirna slika osvetljena od spredaj, brez vidnega stranskega senčenja, je lažje odstraniti senco na Bushevi glavi kot senčiti kompleksno mišičevje telesa. Z orodjem **Dodge** → **Highlights** boste dosegli nekoliko zasičen učinek.



06 Zato je bolje, če orodje **Dodge** med držanjem tipke ŠShiftĆ in klikanjem z desnim gumbom miške nastavite na **Midtones**. Prosojnost naj bo nizka, barvajte pa počasi – prosojnost lahko nastavljate na numeričnem delu tipkovnice: 1 predstavlja 10 %, 4 40 % itn.

→VIJAKI&Z

→PRIHRANITE ČAS

Nasveti za rešitev pred stresom

Ko glavo postavljate na trup, poskušajte izbrati kombinacije, ki so posnete iz približno enakega kota. Čeprav lahko na skoraj vsako telo namestite vsako glavo, pa bodo vidne razlike v pogledu pokvarile montažo.

→KLIKNITE SEM...

Želite več? Nahranite se na internetu

www.howtocheatinphotoshop.com

www.adobe.com

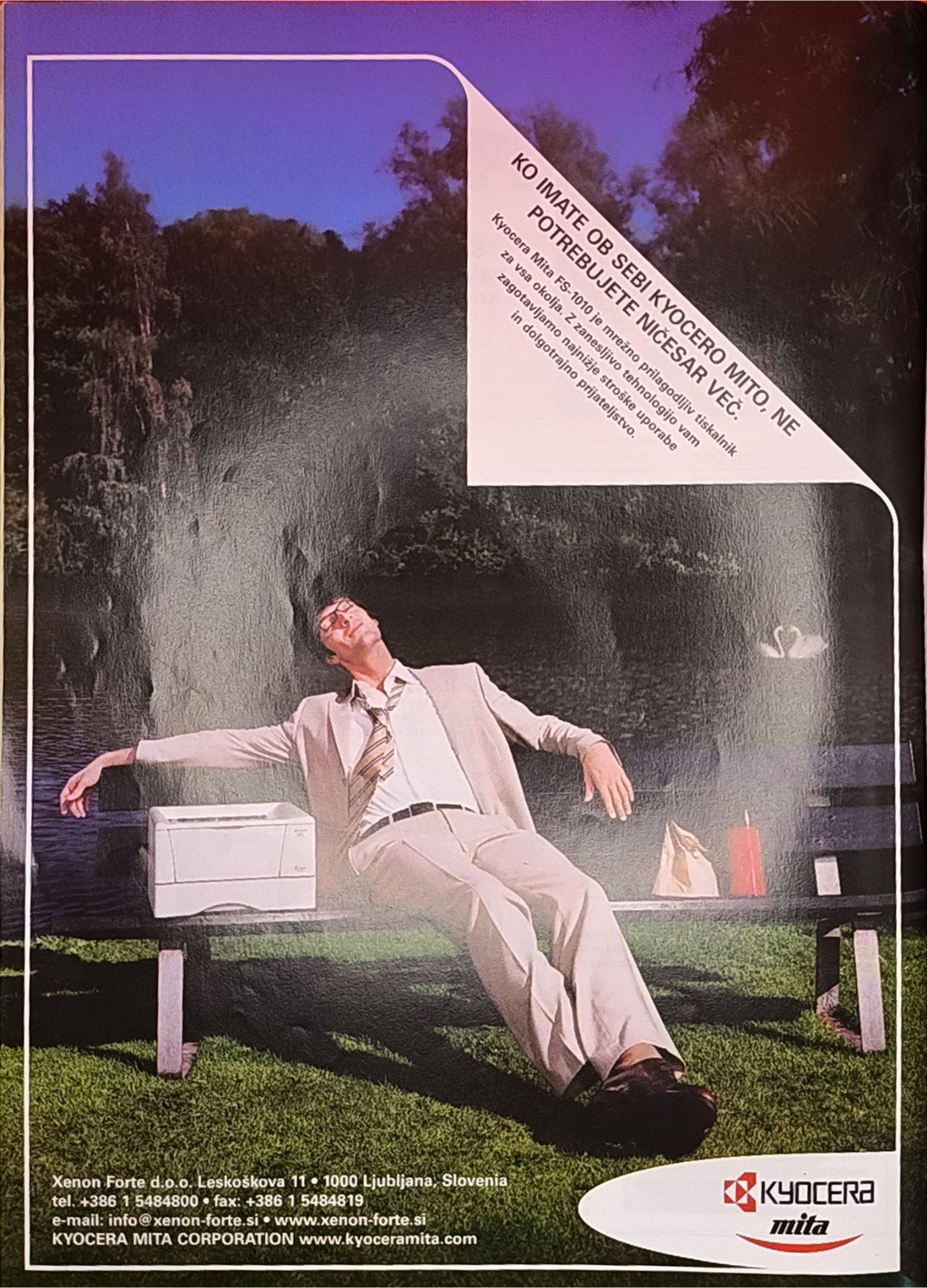
www.planetphotoshop.com

→ALTERNATIVNI PROGRAMI

Drugi programi, ki opravljo podobno delo

- **PSP 7: 30.000 SIT**
- **Photoshop Elements: 20.000 SIT**

TWAIN v nasprotju s splošnim prepričanjem, sploh ni akronim, še manj pa pomeni "Technology Without an Interesting Name". Izraz je povzet iz Kiplingove Balade o vzhodu in zahodu, kjer je uporabljen kot zaimek "oba" ("never the twain shall meet"), kot sinonim za težave pri priključevanju prvih skenerjev.


KO IMATE OB SEBI KYOCERO MITO, NE POTREBUJETE NIČESAR VEČ.
Kyocera Mita FS-1010 je mrežno prilagodljiv tiskalnik za vsa okolja. Z zanesljivo tehnologijo vam zagotavljamo najnižje stroške uporabe in dolgotrajno prijateljstvo.
Xenon Forte d.o.o. Leskoškova 11 • 1000 Ljubljana, Slovenia
tel. +386 1 5484800 • fax: +386 1 5484819
e-mail: info@xenon-forte.si • www.xenon-forte.si
KYOCERA MITA CORPORATION www.kyoceramita.com
KYOCERA
mita

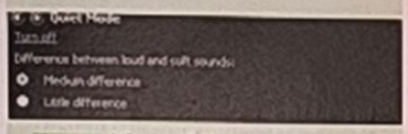
Igrajte po pravilih

Ali bo nov Media Player naposled utišal Metallico?

NA DISKU

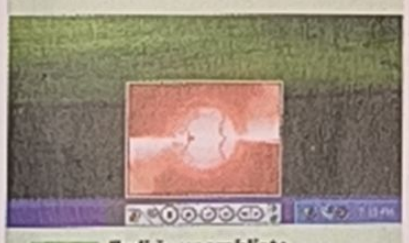
TIHO PREDVAJANJE

TIŠJE, NO!



01 **View – Enhancements - Quiet Mode zmanjša razliko med glasnimi in tihimi toni, zaradi česar bo tiho poslušanje glasbe bolj užitno.**

02 **Glavne ukaze lahko za hiter dostop stisnite v opravilno vrstico. Z desnim gumbom miške kliknite na opravilno vrstico in izberite Toolbars – Windows Media Player.**



03 **Tudi če uporabljate opravilno vrstico, si lahko ogledate vizualizacijo trenutne skladbe – celo med uporabo drugih programov – in sicer s klikom na gumb zgoraj desno.**

Najnovejša različica Microsoftovega Windows *Media Playerja* prinaša številne dobrote. Dodali so podporo prostorskemu zvoku 5.1, samodejno ustvarjanje seznamov predvajanja, izboljšali podporo predvajanju s spleta, navrgli pa so še nekaj kozmetičnih popravkov.

Nova izdaja pa se osredotoča tudi na komercialno distribucijo glasbe, tako da paket prikriva pomembno možnost "Digital Rights Management", ki podpira stvari, kot so omejene licence za uradne promocijske primerke glasbe. V tujini so nekatere založbe že izkoristile to možnost in so izdale promocijske primerke pesmi, ki jih je možno predvajati le štirikrat. *WMP9* bo sicer še vedno predvajal vse vaše medijske datoteke in je nedvomno veliko privlačnejši za uporabo od *Winampa*, vendar velja opozorilo – zadevo je svinjsko težko odstraniti s sistema. Če imate Win XP, bo namestitev sicer samodejno ustvarila točko za obnovitev sistema, pri starejših različicah pa bodite pozorni. **PCF**

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- **→Miksali svoje skladbe MP3**
- **→Spremenili nastavitve za predvajanje**
- **→Nastavili izgled predvajalnika**

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa?

Seznam za predvajanje lahko ustvarite samodejno s pomočjo menija v zgornjem desnem kotu zaslona Now Playing.

>>WINDOWS MEDIA PLAYER 9

Vse, kar potrebujete za uživanje v sladki glasbi...

OCENA
S tem, ko ocenite skladbe od 1-5, bodo samodejni seznami lahko ugotovili, kakšno glasbo najraje poslušate.

OPRAVILNA VRSTICA
Dostop do vseh možnosti.

INFO CENTER
Kliknite na Info Center View za prikaz grafične vizualizacije, podatkov o komadu ali CD-ju in še več...

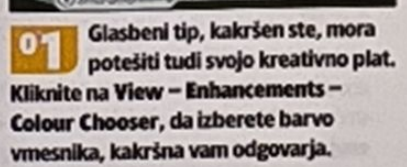
VMESNIK
Predvajalnik je na voljo v različnih barvah – za spremembo barve glavnega okna kliknite tukaj.

PREDVAJALNI SEZNAM
Vaš trenutni seznam za predvajanje datotek, ki ga izberete s spustnega menija.

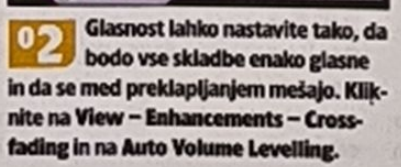
NADZOR
Vaše osnovne kontrole. In te bi morali znati uporabljati. Saj jih, kajne?

>>DOBER MEŠALNIK

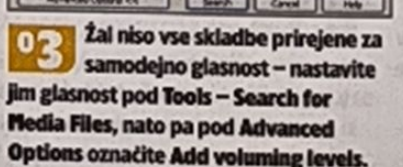
Miksajte kot Fat Boy Slim



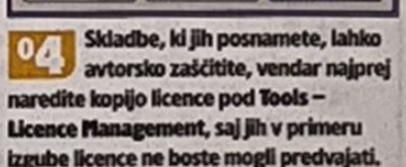
01 **Glasbeni tip, kakršen ste, mora potešiti tudi svojo kreativno plat. Kliknite na View – Enhancements – Colour Chooser, da izberete barvo vmesnika, kakršna vam odgovarja.**



02 **Glasnost lahko nastavite tako, da bodo vse skladbe enako glasne in da se med preklapljanjem mešajo. Kliknite na View – Enhancements – Crossfading in na Auto Volume Levelling.**



03 **Žal niso vse skladbe prirejene za samodejno glasnost – nastavite jim glasnost pod Tools – Search for Media Files, nato pa pod Advanced Options označite Add voluming levels.**



04 **Skladbe, ki jih posnamete, lahko avtorsko zaščitite, vendar najprej naredite kopijo licence pod Tools – Licence Management, saj jih v primeru izgube licence ne boste mogli predvajati.**

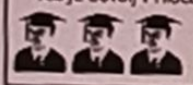
TWAIN v nasprotju s splošnim prepričanjem, sploh ni akronim, še manj pa pomeni "Technology Without an Interesting Name". Izraz je povzet iz Kiplingove Balade o vzhodu in zahodu, kjer je uporabljen kot zaimek "oba" ("never the twain shall meet"), kot sinonim za težave pri priključevanju prvih skenerjev.

Pregledne preglednice

V prejšnjem PC Formatu se je Nikola spotil ob *Writerju* in vam serviral uporabne nasvete za uporabo nadomestka za *MS Word*. Tokrat pa se bo Barbara potila ob mrežastem oknu *Calca*.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?



→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- →**Spoznali *Calc***
- →**Narisali graf**
- →**Izdelali samodejne sezname**

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa

S pritiskom na tipko F2 lahko brez nepotrebnega klikanja zaženete možnost spreminjanja vsebine celic.

Elektronske preglednice niso nič novega in ne bom žalila vaše inteligence s tem, da bi vam poskušala razlagati, čemu služijo. No, če je vaš *Excel* do sedaj služil le dekorativnemu zapravljanju prostora na disku, vam tudi *Calc* ne bo kaj dosti koristil. Če ste se pa že odločili za namestitev *Open Offica*, pa bi bila sramota, če ne bi vsaj preizkusili vsega, kar vam paket ponuja. In če presežem namen tega vodiča, naj vam prišepnem še to, da bi lahko ta mini nasvetek uporabili tudi za druge programske pakete.

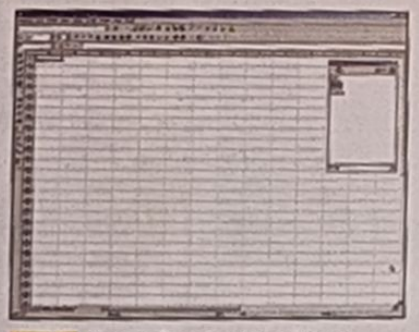
Kaj torej zna *Calc*? Lahko ga uporabljate za izdelavo različnih tabel, na primer za različne sezname (da, tudi nakupovalne), lahko ga uporabite namesto kalkulatorja in na pregleden način izvršujete različne matematične operacije nad vnosi, ustvarjate statistična poročila, različne evidence, razvrščate podatke in še kaj. Vse vaše delo lahko tudi grafično ponazorite, ker *Calcu* ne manjka niti orodje za izdelavo grafov, prav tako pa ni prikrajšan niti za črkovalnik ter preprosto orodje za risanje.

Glede na to, da lahko *Calc* v ogromno primerih uspešno nadomesti *Microsoftov Excel*, je temu primerna tudi enostavnost uporabe. Vmesnik je že znan (no, saj je skoraj identično izgledal že v *Quattru Pro*, a ne bomo dlakocepski), prav tako pa se nihče ni boleče poigraval z menijsko in orodno vrstico, tako da ne boste nikoli napol objokani besno klikali po zaslonu med brezplodnim iskanjem možnosti za predogled tiskanja. No, pa bi počasi začeli, kaj pravite?

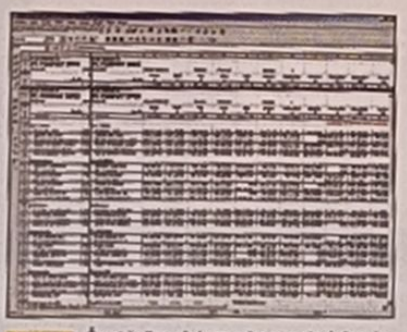
NA DISKU DEL 12

>>ZAŽENI ME NEŽNO

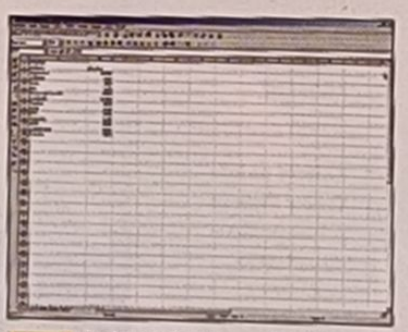
Najteže pri navajanju na nov program so ravno prvi trenutki po zagonu...



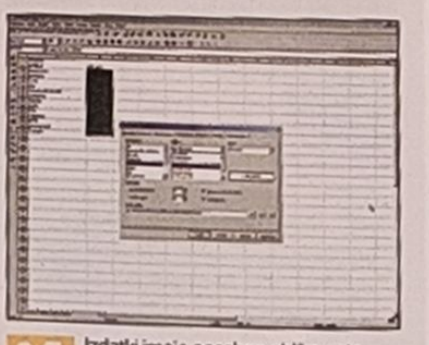
01 Uporabnikom *Excela* bo delovna površina v *Calcu* jasna takoj, novincem pa naj povemo, da delovno površino oz. delovni list obkrožajo oznake vrstic in stolpcev. Vsaka celica na delovnem listu ima tako svoje ime, ki ga sestavljata številka in črka (A1, G73, AA758 itn.).



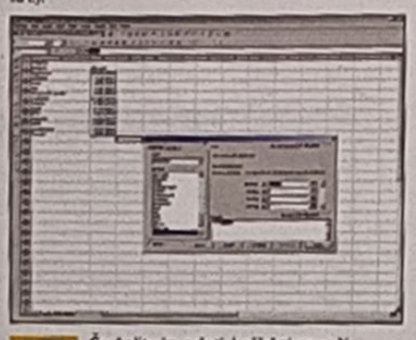
02 Če si želite elektronske preglednice, jo boste morali najprej ustvariti. Če že imate preglednico, izdelano v *Excelu*, jo lahko brez težav odprete v *Calcu*. Sicer se mu bo kolcnilo pri nekaterih posebnih oblikovanjih, a je vse lepotne napake mogoče brez težav popraviti.



03 Podatki, ki jih lahko vnašate v preglednico, so lahko različni – števila, besedilo ali formule. Za resnično pregledno številčno preglednico (in mogoče manj butast stavek) bodo vnose skoraj morale spremljati opombe oz. komentarji.

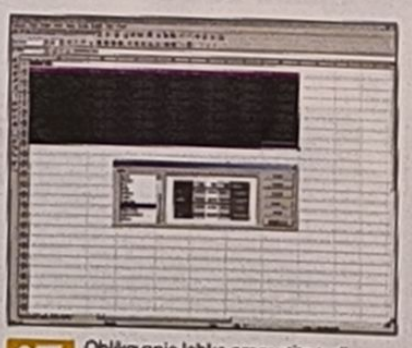


04 Izdatki imajo posebno obliko, zato moramo *Calcu razložiti*, da pri računanju obrača denar in ne bo računal z nepreglednim številom decimalk. Z miško torej označite celice, v katerih so zneski, in v menijski vrstici izberite **Oblika → Celice**, izberite **Kategorija → Valuta** in kliknite **V redu**.

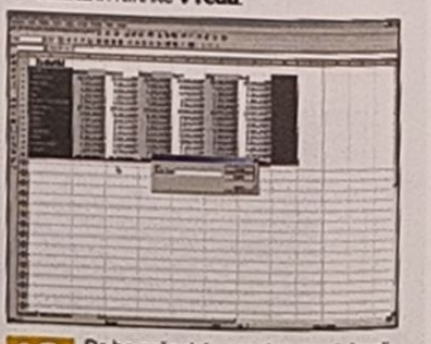


05 Če želite izvedeti, kolikšni so vaši stroški, povejte *Calcu*, naj to izračuna v določeni celici. Ko ste izbrali ciljno celico, kliknite na **Vstavi → Funkcijo** in na seznamu poiščite funkcijo **SUM**. Po kliku na **Naprej** preprosto označite celice s podatki in po kliku na **V redu** se bo v izbranem polju pokazala vsota.

06 Z vizualnim oblikovanjem celic se lahko po mili volji poigravate v pogovornem oknu **Atributi celice** (desni klik na označene celice ali izbira **Oblika → Celice**) in priredite obliko in velikost pisave, barvo, barvo ozadja in podobno in na koncu ustvarite kaj tako pisano neokusnega, kot je preglednica na sliki.



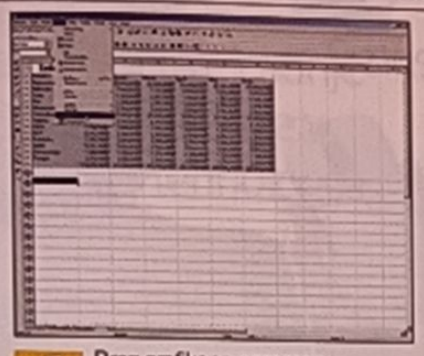
07 Oblikovanje lahko prepustite tudi *Calcu*. S klikom na **Oblika → Samooblikovanje** lahko v pogovornem oknu Samooblikuj izberete tisto obliko, ki vam je najbolj všeč. Ne pozabite, da mora biti področje celic, ki jih želite oblikovati, označeno še preden odprete to pogovorno okno.



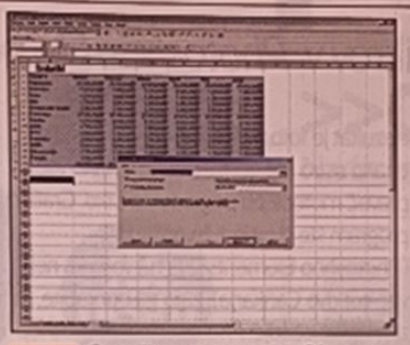
08 Da bo naše delo popolno, pa ni dovolj datoteki prirediti ime in jo shraniti. Za večjo preglednost (in dodatno uporabnost) dodelimo ime še delovnemu listu, na katerem smo delali. Z izbiro **Oblika → List → Preimenuj** se bo odprlo pogovorno okno, v katerega vpišite novo ime lista in kliknite na **V redu**.

>>NARISANE ŠTEVILKE

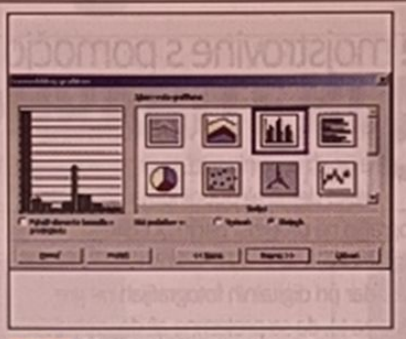
Grafikoni morajo biti, so rekli. In prav je tako.



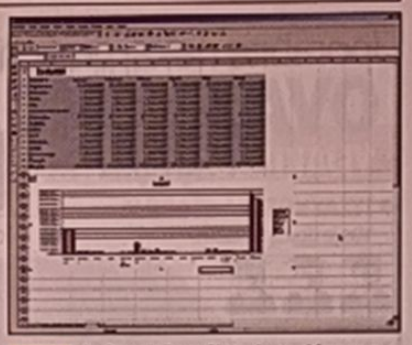
1 Brez grafikona ogromno preglednic izgubi svoj smisel. In v *Calcu* je izdelava grafikona mačji kašelj. Izberite mesto, kjer želite prikazati graf (označite celico nekje na delovnem listu) in izberite **Vstavi → Grafikon**.



2 Označite vnos v vrstici **Obseg** in označite celotno preglednico, brez naslova, a vključno s prvo vrstico in stolpcem, ter potrdite možnosti **Prva vrstica** kot oznaka in **Prvi stolpec** kot oznaka. Ko je to urejeno, kliknite na gumb **Naprej**.



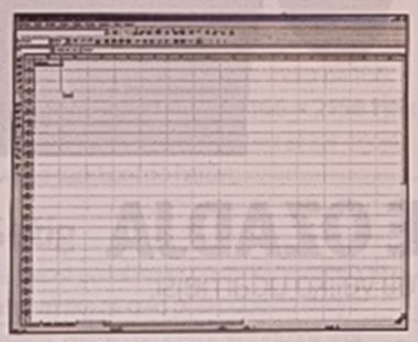
3 V novem pogovornem oknu se odločite za vrsto grafikona, ki ustreza namenu (v našem primeru so to stolpci). V nadaljevanju v čarovniku izberite še različico grafikona, mu dodelite ime in kliknite na **Ustvari**.



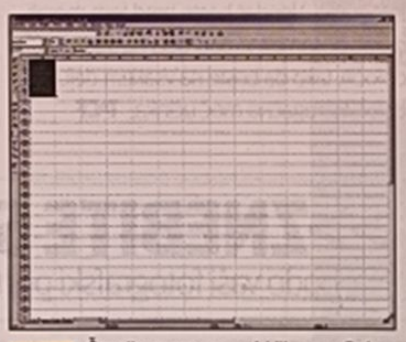
4 In "ta-da" grafikon je tu. Ker se v dokumentu obnaša kot slika, ga lahko poljubno premeščate, povečujete in zmanjšujete. Ker stalno črpa podatke iz preglednice, se bo tudi grafikon osvežil vsakič, ko boste spremenili kak podatek.

>>PAMETEN PROGRAM?

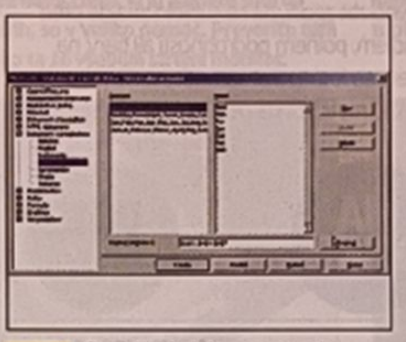
Calc zna nekaj stvari narediti tudi čisto sam. Ena od teh so seznami.



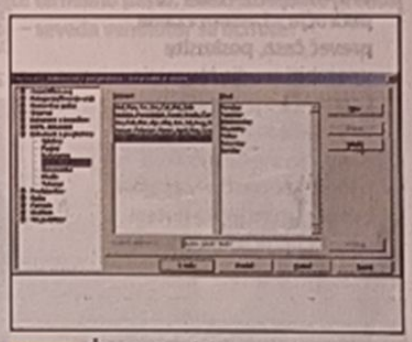
1 *Calc* zna določene sezname narediti celo sam. Za primer v celico A1 vpišite `Januar`. Nato celico označite in kliknite na njen spodnji desni rob. Potegnite ta rob navzdol po stolpcu za, na primer, pet ali šest celic in spustite gumb na miški. Tako ste v stolpcu A izdelali seznam mesecev, kar je lepa priprava na novo preglednico.



2 Število seznamov, ki jih zna *Calc* izdelati na tak način, je privzeto precej omejeno – na cele štiri. Seveda pa lahko po lastnih potrebah izdelate lastne sezname, ki jih lahko tako zaključujete. Najprej odprite nov delovni list in izdelajte seznam po želji, na primer dneve v tednu v angleščini.



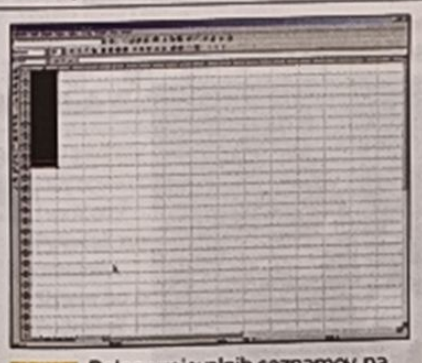
3 Označite izdelan seznam in pojdite na **Orodja → Možnosti**, izberite **Dokument s preglednico → Urejevalni seznami**. Poleg vnosne vrstice **Kopiraj seznam iz** je gumb **Kopiraj**. Če kliknete nanj, boste nov seznam dodali obstoječim in ga lahko po kliku na **V redu** že uporabljate.



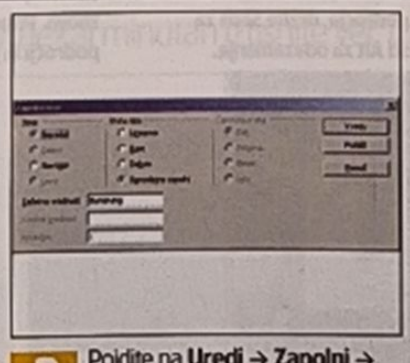
4 Če novega (ali starega) seznama več ne potrebujete, ga odstranite tako, da ga označite v pogovornem oknu **Možnosti → Dokument s preglednico → Urejevalni seznami** in kliknete na gumb **Izbriši**.

>>SEZNAMI SO VSE

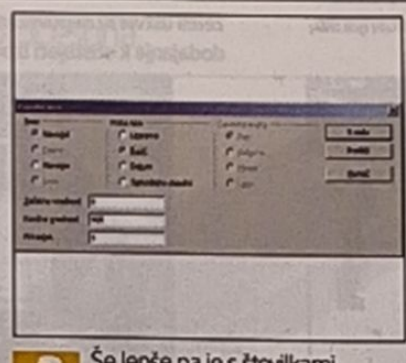
Calc pa zna zapolnjevati celice tudi drugače.



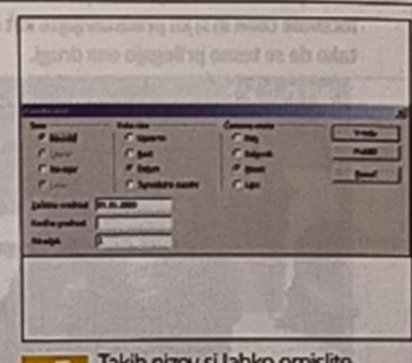
1 Poleg urejevalnih seznamov, pa lahko celice samodejno zapolnjujemo tudi z isto vsebino ali z lastnimi nizi. Včasih rabimo en sam niz ponovljen stokrat. Lahko ga seveda kopiramo – lahko pa smo elegantni! Vpišite nek niz v celico A1 in označite neko področje celic, vključno s to celico.



2 Pojdite na **Uredi → Zapolni → Nizi** in izberite smer zapolnjevanja navzdol in kot vrsto niza **Samodejno zapolni**. Kliknite na **V redu** in ugotovili boste, da se je isti niz pojavil v vseh označenih celicah.



3 Še lepše pa je s številkami. Vpišite začetno številko v celico A1, spet označite poljubno število celic pod njo in ponovno odprite pogovorno okno **Uredi → Zapolni → Nizi**. Sedaj se lahko bolj poigrate.



4 Takih nizov si lahko ornislite nešteto, posebej uporabni pa so tisti z datumi. Vpišite v celico nek datum in ponovite postopek. Če za časovno enoto izberete **Delavnik**, boste kot rezultat v označenih vrsticah dobili seznam delavnih dni, kar je še posebej uporabno pri izdelavi različnih obračunov.

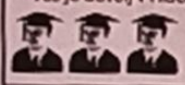
Najmanjšo sliko v olju na svetu je naslikal belgijski slikar Erik van der Brucke leta 1885. Sliko "Avtoportret z vrtnico", ki je velika 1,2 x 1,2 mm, je leta 1994 na avkciji kupil japonski zbiralec za 25.250 USD.

Portret v ospredju

Uporabite nekaj grafične mojstrovine s pomočjo filtrov v *Photoshop Elements 2*.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?



→POVZETEK

Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- **→Naučili se uporabljati področja**
- **→Popravili barve**
- **→Dosegli osredotočenost na centralno figuro na fotografiji**

→PRIHRANITE ČAS

In se rešite stresa

Če se vam zdi, da vam izbira posameznega področja z Lassom vzame preveč časa, poskusite uporabiti orodje Magnetic Lasso, ki bo poskusilo avtomatično izbrati področje, v odvisnosti od barv in kontrastov v njegovi okolici. Izbiro lahko potem seveda še ročno popravite

Pretekli mesec smo vam skozi kratke, a upamo učinkovite nasvete, pokazali kako delno ali popolnoma neuspelo fotografijo na preprost način očedite s programom, kakršen je *Photoshop Elements 2*. Vendar pri digitalnih fotografijah ne gre vedno za to, da so pretemne ali da vsebujejo preveč odtenkov posamezne barve. Pri fotografiranju ljudi je recimo najpomembnejše to, kaj storite preden stisnete na sprožilec (pravilna postavitev fotografiranca, preučitev in pravilna uporaba razpoložljive ipd.), vendar v nekaterih primerih ne boste imeli časa ali priložnosti, da vse organizirate tako kot bi si želeli... Ali pa na to boste preprosto pozabili in se boste med fotografiranjem zabavali.

Tako se pri fotografijah ljudi vse prevečkrat zgodi, da se subjekt znajde pred ozadjem, polnem podrobnosti ali barv, na katero se fotoaparat samodejno osredotoči v enaki meri, kot na osebo v ospredju.

Rezultat je fotografija, na kateri je ozadje enako ostro kot portretiranec in tako vse preveč moteče ob pogledu na sliko. Grafični program ste si najbrž že priskrbeli (Photoshop Elements 2 je na voljo za nekaj več kot dva Cankarja), zato ga uporabite, da zameglite ozadje. *Photoshop* in *Photoshop Elements* sicer ponujata nekaj filtrov, s pomočjo katerih lahko to storite, vendar nobenemu od njih ne uspe ustvariti rezultata, ki ga naredijo leče fotografskega aparata.

Zato pa se temu učinku vsaj približajo – Elements lahko naredi najbolj oddaljene dele slike bolj zamegljene kot bližnje. Z uporabo učinka Gaussian Blur lahko nanesete opisan učinek na izbrane dele slike in tako postavite portret v ospredje fotografije. Vendar boste pred tem morali izbrati posamezna področja na sliki in jih določili, tako da boste na vsakem delu določili drugačno moč učinka.. **PCF**

NA DISKU

DEL 2

>>ZNEBITE SE OZADJA

Naj bodo vaši fotografski portreti veliko udarnejši.

01 Fotografijo si oglejte in izberite tri področja, odvisno od oddaljenosti predmetov od osebe v ospredju. Prva cona naj bodo najbližji objekti, ki bodo najmanj zamegljeni, tretja cona pa najbolj oddaljeni. Določite, kje bodo potekale črte, ki bodo ločevale cone in si jih predstavljajte kot sestavljanko, tako da se tesno prilegajo ena drugi.

02 Izberite posamezno področje in z uporabo orodja Lasso narišite okvir okrog posamezne cone. Potrudite se, da izbira sledi oblikam v ozaju. Čim natančneje izberete področje, boljši bo rezultat, zato v to delo vložite nekaj časa. Ker boste želeli ustvariti nepovezana področja, držite Shift za dodajanje k obstoječi izbiri ali Alt za odvzemanje.

03 Ko ste dokončali delo in ste z izbiro zadovoljni, bomo področja shranili in poimenovali. Najprej s Save - Selection shranite posamezno izbiro, tako da jo boste lahko pozneje znova uporabili, ne da bi vam je bilo treba izbirati znova. Ponovite proceduro tudi za preostali dve področji in jih poimenujte z drugačnimi imeni.

04 Ko ste shranili vsa tri področja, je čas da jih naložimo in obdelamo. Odprite eno po eno s klikom na Select - Load Selection. Kliknite na Edit - Cut, nato pa z ukazom Paste dodajte izbiro na enako sliko, vendar na novo plast (Layer). S to tehniko po uporabi filtriranja ne boste dobili čudnih učinkov ob robovih posameznih področij. Dodajte še dve plasti.

05 Na vsaki plasti uporabite filter Gaussian Blur, ki da učinek tridimenzionalne globine in zamegljenosti. Poskusite s svojimi vrednosti, odvisno od fotografije, zamegljevati pa pričnite z nastavitvijo 6 pikslov za najbližje izbrano področje, 10 pikslov za srednje in 14 pikslov za najbolj oddaljene predmete v ozadju.

06 Končna fotografija je seveda podobna prvotni, vendar se gledalec lažje osredotoči na osebo v ospredju. Ozadje je še vedno prisotno, vendar zaradi zameglitve ne bode v oči. Če se vam zdi, da je ozadje preveč pisano, poskusite fotografijo spremeniti v Grayscale (črno-beli) način - morda bo vizualni rezultat boljši, kot ste pričakovali.

Strojne izboljšave

Izboljšajte delovanje PC-ja in ostanite v koraku s tehnologijo.

DEL 1 2345

NA DISKU

Nismo več prepričani da je Moorov zakon še relevantno merilo v današnji tehnološki revoluciji. Intel je pravkar izdal Pentiuma 4 s 3 GHz in najmočnejši Athloni ne capljajo daleč zadaj – pa to pomeni, da imate res vso potrebno procesorsko moč?

Neumno vprašanje – ni veliko lastnikov PC-jev, ki bi si lahko privoščili nadgradnjo, vsakič ko izide nov procesor. In četudi bi lahko, vedno obstajajo programi in igre, ki bi lahko delovali še hitreje. Najcenejši način za izboljšanje zmogljivosti je navijanje – poganjanje procesorja z višjim taktom od deklariranega. Athlon XP 2700+ ima pomnoževalnik takta 13, takt vodila pa 166, zato je takt procesorja **13 x 166 = 2158 MHz**. Če zvišate pomnoževalnik, takt ali kar oboje, zvišate tudi končno hitrost.

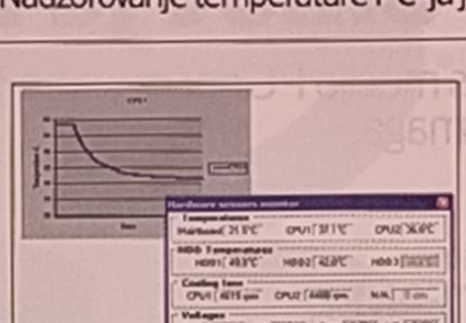
Sežig

Na žalost pa lahko to povzroči nestabilnost računalnika ali celo poškodbe na strojni opremi. Hitrejši procesor je tudi bolj vroč procesor, kar lahko skrajša njegovo življenjsko dobo, da ne omenimo izgube garancije.

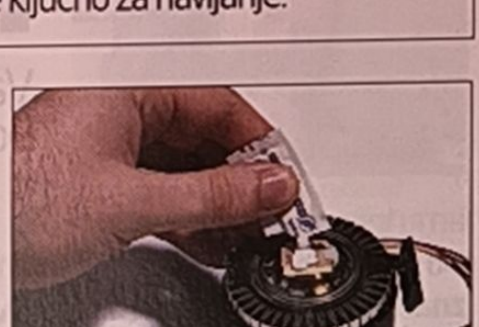
Vas še vedno zanima? Ko boste razrešili težave s hlajenjem, lahko pričnete nastavljati takt vodila in morda tudi pomnoževalnik takta (če to BIOS in procesor podpirata). Vse skupaj je preprosto – vendar bodite pazljivi in ne krivite nas, če boste pretiravali... **PCF**

>>OHRANITE HLADNO GLAVO

Nadzorovanje temperature PC-ja je ključno za navijanje.

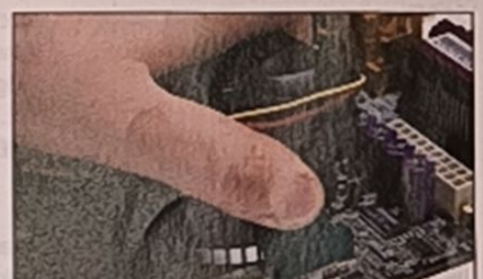


01 Skozi čas preverjajte temperaturo PC-ja. Programi, kot sta ***HMonitor*** **(www.hmonitor.com) ali *Motherboard Monitor* (www.livewiredev.com), ki ju najdete tudi na tokratnih diskih, so v veliko pomoč. Preverite tudi BIOS, saj lahko ta že vsebuje strojni monitor.**



02 Sedaj, ko veste, kako vroč je vaš računalnik ob normalnem delovanju, ga poskusite ohladiti. Če med hladilna rebra in procesor nanesete termalno pasto, lahko izboljšate prenos toplote – seveda ventilator še očistite.

03 Namestitev boljšega ventilatorja (oglejte si www.slo-tech.com) ima za posledico boljše rezultate. Preverite, ali je okoli procesorja dovolj prostora za namestitev.

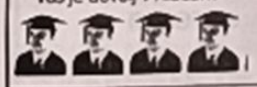


04 Večino reber pritrdite na procesorsko podnožje, tako da ne rabite uporabiti luknjic. Namestitev je preprosta – z majhnim izvijačem sponko pritrdite na pravo mesto.

→VIJAKI&ZOBNIKI

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA

Vas je dovolj v hlačah?



→POVZETEK

Kaj boste dosegli s tem vodičem?

→Povečali zmogljivosti računalnika
→Sistem bo bolj stabilen
→Podaljšali življenjsko dobo

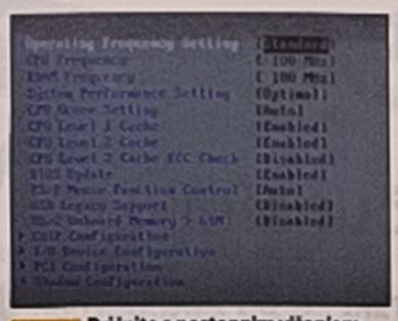
→PRIHRANITE ČAS

In se rešite stresa?

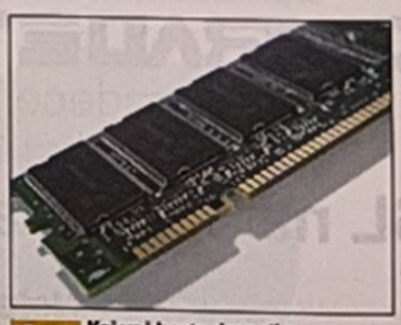
V primeru, da se vaš PC po navijanju ne zažene, se pozanimajte, kako ponastavite vrednosti CMOS.

>>NAVIJANJE

V nekaj minutah iztisnite več iz procesorja.



01 Pričnite s postopnim višanjem takta vodila (CPU ali Host Frequency) v BIOS-u in to le po megaherc ali dva naenkrat, vse dokler se vaš sistem ne bo hotel več zagnati ali pa bo postal nestabilen.



02 Kaj več boste dosegli s zviševanjem napetosti jedra (VCore). Pomaga tudi nastavljanje napetosti AGP in DIMM, vendar pazite, kajti tukaj lahko povzročite resnično škodo.

03 Da najnovejše Athlone spodobno navijete, se morate pozabavati še s pomnoževalnikom takta. Posebni pripomočki, kot jih lahko kupite na www.highspeedpc.com, so vam lahko v pomoč.

Škotski izumitelj John Logie Baird je prvič javno predstavil TV aparat v Londonskem Sohu leta 1926. Deset let kasneje je bilo na svetu manj kot 100 televizorjev – danes jih je več kot milijarda, od teh jih je na kar 200 milijonov na

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 Katera različica XP-jev podpira diske GPT?
a) AGP
b) PCI
c) EISA

2 Kateri pogoni so združljivi s krmilnikom Ultra-2 SCSI?
a) SCSI-1
b) SCSI-2
c) Ultra-2 SCSI

3 Kakšna je največja razdalja med dvema računalnikoma, povezanima na omrežju 10Base2?
a) 185 metrov
b) 500 metrov
c) 2 km

4 Kateri pin je povezan z rdečo žico na IDE kablu?
a) 0
b) 1
c) 30

Odgovori na strani 103.

Pomoč je na voljo tukaj!

Vas mučijo PC nočne more? Boštjanova brada je tukaj zato, da vam pomaga.

INTERNET

INTERNET EXPLORER Z NAPAKO

Pozdravljeni, uporabljam Windows XP Professional in *Internet Explorer 6* in ko poskušam odpreti določene strani (ne vse, temveč čisto specifične), mi Windows izpljune sporočilo "A runtime error has occured. Do you wish to debug? Line: xx; Error: xx". Ko na vprašanje odgovorim pritrdilno, se ne zgodi nič. Gre za napako v Windows XP ali v *IE6* in kako naj jo odpravim?

LL, elektronska pošta

Pravzaprav gre za nezdružljivost med nekaterimi vtičniki, ki jih uporabljajo določene strani in Internet Explorerjem. Napake, ki jih javi IE, v resnici ne onemogočijo prikaza strani, temveč samo določenih komponent (recimo videa oziroma nekaterih okraskov), ko pa brskalnik naleti na napako, se zaustavi, z razhroševanjem pa ponavadi ne rešite ničesar. Sedaj ko torej verno, da gre za popolnoma nekoristno opravilo, bomo razhroščevalnik izključili: zaženite IE in se odpravite na Tools -> Internet Options -> Advanced in označite kvadratek pred Disable Script Debugging ter prekličite izbiro Display a notification about every script error. Kliknite na Apply in nato na OK. Ponovno zaženite IE in nadležnih opozoril ni več.

Kratki namigi

V Windows 2000 DOS vrstici lahko vključite samodejno zaključevanje ukazov. V urejevalniku registra odprite **HKEY_LOCAL_MACHINE -> SOFTWARE -> Microsoft -> Command Processor** in nastavite **CompletionChar** na **9**.

OPERACIJSKI SISTEM

TEŽAVE PRI NALAGANJU OS

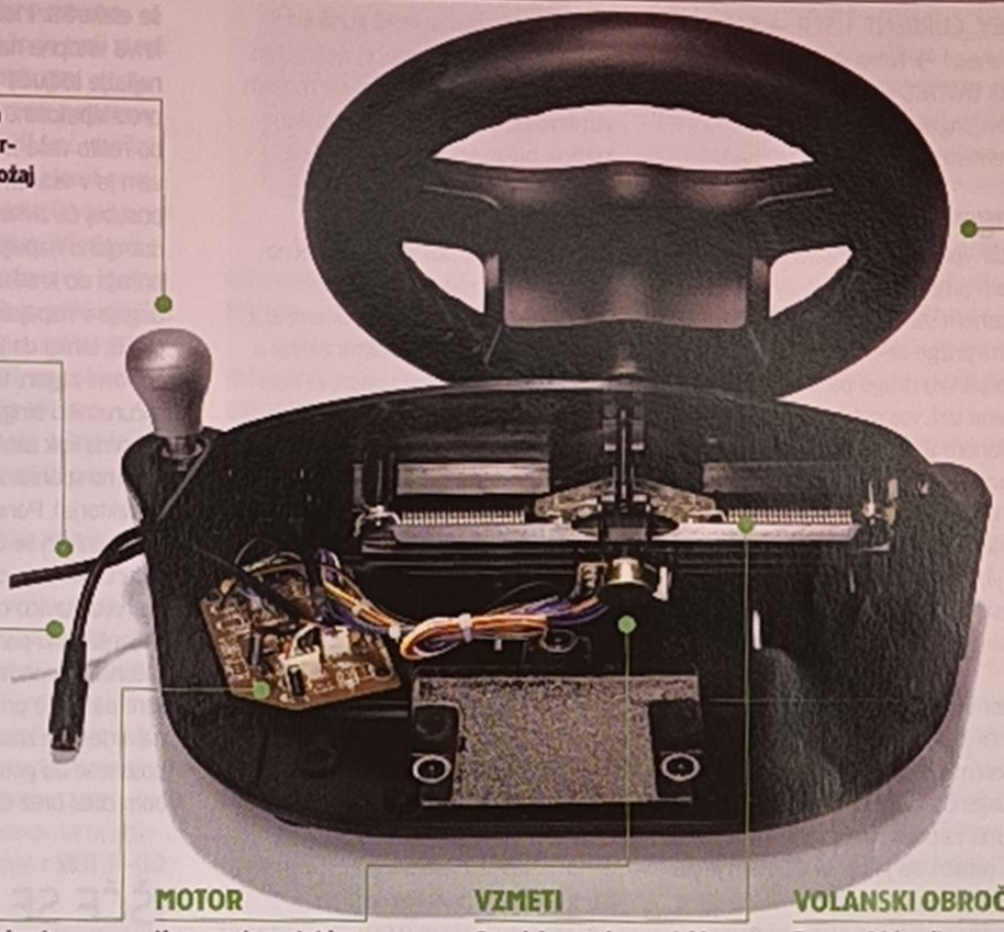
Imam težavo ob zagonu Windows XP. V začetku decembra sem si po vašem nasvetu snel *Zone Alarm Pro* in ko mi je po mesecu dni potekla preizkusna različica, sem se registriral in prejel registracijsko številko. Le-to sem vnesel a sedaj se mi ob zagonu vedno odpre okno, v katerem piše, da je preizkusno obdobje poteklo in da naj vnesem številko. Omislil sem si tudi program *Spy Buddy 1.9*, vendar mi ni bil všeč in sem ga izbrisal. Sedaj pa se ob zagonu prikaže še sporočilo o pokvarjeni namestitvi, pa čeprav sem *Spy Buddy* odstranil preko modula Add/Remove programs. To me je tako razkurilo, da sem program večkrat namestil in odstranil, vendar to ne pomaga. Se vam kaj sanja v čem je težava?

Peter Vehovar, e-mail

Hmm, če me intuicija ne izdaja, je za vašo težavo kriv register oziroma vnosi, ki sta jih programa pustila v registru. V kolikor ste vešči dela z registrom, vam priporočam, da zaženete regedit in nato poiščete vse vnose "Zone Alarm" in "Spy Buddy" ter jih izbrišete. Načeloma s tem ne morete narediti škode, če pa vam je regedit oduren, si

>>VOLAN S FORCE-FEEDBACK UČINKI

Kaj so gonilne sile za tem igralnim pripomočkom?



PRESTAVNA ROČICA
Preprosta digitalna igralna palica z mikrostikali za vsak položaj in brez osrednjih povratnih vzmeti.

PODATKOVNI KABEL
Večina je združljivih z USB.

NAPAJANJE
Za protivrtilni moment, ki se upira gibom vaših rok, je potrebno več toka, kot ga lahko priskrbi kateri koli podatkovni vmesnik.

KRMILNIK
Za boljši občutek v igrah, sekvence FF generira volanski krmilnik, igra pa iz profila preprosto izbere želeno sekvenco.

MOTOR
Ne samo da poskrbi za povratne informacije, temveč tudi zaznava vaše gibe. Ko zavrtite volanski obroč, motor deluje kot dinamo in generira električni tok.

VZMETI
Osrednja os volana se lahko malce pomika tudi na strani, s čimer absorbira silo nenadnih trzljajev. Vzmeti ga zadržujejo na mestu – kot nekakšen pasivni FF.

VOLANSKI OBROČ
Ta mora biti majhen – nekako velikosti F1, saj lahko na večjem volanu generirate več vrtilnega momenta, ki motor dobesedno zaduši.

omislite kak čistilec registra, kot je brezplačni RegSeeker (www.hoverdesk.net/freeware.htm), ki na prijazen način prikaže vse postavke ob zagonu in drugo.

Ker uporabljate Windows XP, lahko uporabite tudi System Restore, vendar prej dobro poglejte, kdaj je bil ustvarjen vnos, da ne boste izgubili podatkov o kakšnih drugih namestitvah.

STROJNA NAPAKA

SESUVANJE WINDOWS

Imam težavo, za katero vas na kolenih prosim, da mi jo pomagate rešiti – moj PC je namreč izjemno nestabilen, saj se sesuva in ponovno zaganja pogosteje kot lahko Bush izgovori: "Sovražim Sadama Huseina." Ponovni zagoni se najpogosteje dogodijo ob izhodu iz iger, pred kratkim pa se mi je to začelo dogajati tudi pri drugih aplikacijah in Internet Explorerju. Če mi boste pomagali, celotnemu uredništvu častim pivo, Boštjanu pa ponujam roko moje sestre (slika priložena). Aja, uporabljam Windows XP Home Edition in prav Microsoft sumim kot vzrok mojih težav.

Rajko Pogačnik, pismo

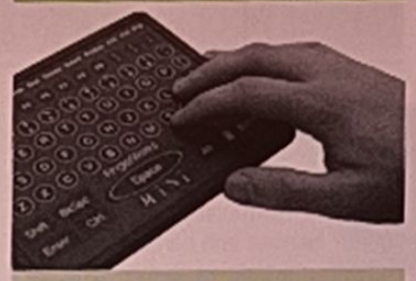
Dragi Rajko, če je Claudia Schiffer tvoja sestra, potem ne vzamem le njene roke, temveč kar celo. No, šalo na stran, raje se posvetimo reševanju sveta oziroma vašega računalnika. Najprej naj razčistimo eno stvar: tudi najbolj zagrizen sovražnik Gatesovega imperija mora priznati, da so Windows XP Microsoftov najstabilnejši sistem, ki ga je pravi užitek uporabljati. Seveda se aplikacije rušijo tudi v njem, vendar bodo s seboj le redko (pazite – izredno redko) pokopala tudi operacijski sistem. Pazite, to vam govorim iz lastnih izkušenj, saj uredniških PC-jev res ne ljubkujemo, temveč jih mučimo na tisoč in en način.

Okej, če lahko z zanesljivostjo izključimo programsko napako, nam ostane le še strojna oprema. Najverjetneje ne gre za pregrevanje, saj bi se potem računalnik sesuval vsakič, ko bi sistem dosegel kritično temperaturo; izključimo lahko tudi grafično kartico, saj se napake dogajajo tako v igrah kot v aplikacijah, prav tako pa ne moremo okriviti zvočne kartice. Tudi pomnilnik je nedolžen, saj se

Kratki namigi

V Raziskovalcu omogočite orodno vrstico s povezavami in nanjo povlecite svoje priljubljene mape. Tako boste veliko hitreje dostopali do pravih map.

FAQ



Oddaljeno rokovanje

Dolgočasna omrežna zadeva?
Ne, razburljiva omrežna zadeva. Znanstveniki pri UCL in MIT so razvili sistem, s katerim lahko občutek dotika prenašajo preko mreže.

Kar nadaljujte, poslušam vas.
No, to je nekako to. Imajo naprave, ki jih imenujejo "fantomi", ki so pokrite s senzorji dotika in gonili za force feedback. Podatki, zbrani na enem koncu, se prenesejo preko omrežja in zberejo na "fantomu" na drugem koncu.

Kako realistična je stvar?
Znanstveniki trdijo, da bo naprava lahko razločila vrsto podlage, kar ji omogoča visoka kakovost vzorčenja (1000 Hz) senzorjev in hitre optične povezave, preko katerih se podatki prenašajo.

Hmm, "vrsta podlage"?
Da, natanko tako. Vendar se nikar ne razburjajte preveč. Sedanji "fantomi" so veliki kot svinčnik.

Vsekakor pa gre za uresničitev sanj freudovskih analitikov?
Hmm, tej tehnologiji bi le težko našli kakšno drugo uporabno namembnost. Slednje poudarjajo tudi znanstveniki, seveda ne tako, da bi jim privili finančno pipico. V izjavi za javnost so tako zapisali "da se bodo ljudje lahko dotikali preko omrežja". Dosedanji testi pa so bili bolj prozaični.

Recimo?
Dvigovanje kocke na obeh straneh Atlantika. Kocki sta se "združili" skozi kibervesolje, tako da je ena zaznala gibanje druge. Znanstveniki so nato poskusili skupaj premikati eno kocko.

Eh, pozabite. Kako dolgo bo trajalo preden se bodo ti senzorji pojavili na Natalie Imbruglii?
To sploh ne bo potrebno. Ko bo sistem deloval, bodo vsi lahko ustvarili navidezno Natalie Imbruglio, s katero bodo, khm, premikali kocke.

10 milijonov delavcev, ki pri delu redno uporabljajo računalnik, vsako leto obišče zdravnika zaradi težav z očmi.

>>POMOČ IZ FORUMA

Nasveti uporabnikov svojim sotrpinom

Kako se znebiti...

Avtor vprašanja Nacwek

Kako naj se znebim nadležnega sporočila o pomanjkanju prostora na disku? Namreč eno particijo imam namenjeno samo swap fileu, tako da je le ta ločno vedno polna.

Avtor odgovora Xeno

1. Recycle Bin za tisto particijo izključi oz. zmanjsaj na 0.
2. Določi fiksno velikost (enako za min in max) za swapfile, tako da ostane na tej particiji prostih kakih 100 MB ali pa tudi več.

Nadloga bo izginila.

DMA

Avtor vprašanja mikrochip999

imam cd-rw samsung 40*12*40 in ko pečem na 40x hitrosti mi zapeče cd v 7 min..... to ni normalno in krivim DMA....A mi lahko poveste kje to vključim, oz. kaj bi lahko bilo še narobe.....

Avtor odgovora FešnverSuperSoull / AngelOfDeath

1. Sistem → Lastnosti → Strojna oprema → Upravitelj naprav →IDE krmilniki → Primary IDE chanell → Lastnosti. Enako stori še na drugem IDE kanalu.

2. Za realno hitrost pečenja v Neru: start → run → regedit → enter HKEY_CURRENT_USER → Software → ahead → Nero → Recorder najdi DWORD ShowSingleRecorderSpeed in spremeni HEX vrednost z 0 na 1

Zagon računalnika

Avtor vprašanja kontrero

Imam problem, ki ga ne vem rešit.Ko pritisnem stikalo za vklop računalnika se mi prižge se mi zdi ventilator na napajalniku drugo pa nič. Monitor ostane izkl. vse ostalo pa tudi. Potem pritisnem tipko za reset, in se mi računalnik vklopi kot da ne bi bilo nič. Če kodo ve kaj je to, se mu zahvaljujem za odgovor.
Pa ja, to se mi ne zgodi vedno ampak včasi!
Hvala!

Avtor odgovora Thanatos

hja če je AT stvar potem je zihr problem z vkloporn matične preko napajalnika (kot veste pti ATju najprej vklopiš napajalc ta požene matično in vse ostalo), če je pa ATX potem je pa problem napajalnik sam.

Pikice na zaslonu

Avtor vprašanja Saš A the jackass

Avtor odgovora Barbara

Hrm. Vzrok temu je lahko tako banalen, kot so gonilniki (ne samo za grafično kartico, tudi za nabor čipov ali pa gre za neskladje med gonilniki naprav), lahko pa je precej neprijeten. S strojnega vidika je lahko več možnih vzrokov, in sicer pregrevanje grafične kartice, pregrevanje procesorja oz. celotnega sistema, okvarjeni pomnilniški moduli, pokvarjena grafična kartica, pokvarjena matična plošča, ali celo še bolj čudno – pokvarjena katera od komponent, ki z vsem skupaj načeloma nima zveze, a kot nepravilno delujoča naprava dela štalo po celotnem sistemu. Poskusi najprej z nadgradnjo gonilnikov za vse komponente – v skrajnem primeru tudi s ponovno namestitvijo sistema z najnovejšimi gonilnniki. Če ne bo bolje, pa greš po sistemu eliminacije – izklopiš vse komponente, ki niso potrebne za delovanje sistema (torej razen procesorja, grafike in RAM-a) in potem počasi tlačiš naprave nazaj in preverjaš delovanje. Če nisi ravno najbolj samozavesten glede tega početja, vse skupaj raje zaupaj računalniškemu serviserju.

Žal ti glede na podatke, ki si jih prispeval, ne morem dati natančnejšega odgovora.

napake dogajajo pri zapiranju aplikacij in ne odpiranju, če pa je za kaj takega kriv virus, se na mestu obrijem.

Če sedaj pogledamo seznam osumljenih, nam pravzaprav ostane le še elektrika. Možno je, da je za težave kriva vstopna napetost, to pa boste najlažje izključili tako, da si omislite prednapetostno zaščito. Če tudi to ne bo rešilo vaše težave (hej, izdatek se vam je v vsakem slučaju splačal, še posebej če živite v hiši/stanovanju z dotrajano napeljavo), stavim da nekje prihaja do kratkega stika. Morda se to dogaja v napajalniku, morda na matični plošči, lahko da je kriv tudi gumb za ponovni zagon, toda nekje v vašem računalniku binglja kakšna žička oziroma kak zablodeli kovinski delec (recimo sponka za papir ali pa del konektorja). Ponovno poženite računalnik in se odpravite v BIOS in računalnik lepo pustite pri miru in si skuhajte kavico oziroma se posvetite življenjskemu partnerju. Če se bo računalnik ponovno zagnal, imam prav, vam pa se bo pri iskanju krivca najverjetneje zmešalo. Če pa se motim, potem se bo gotovo zmešalo meni, ker bom ostal brez Claudie.

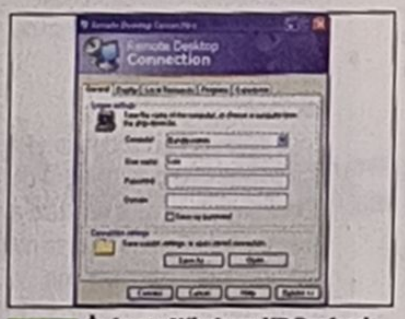
CD-R/RW

IŠČE SE CD-RW

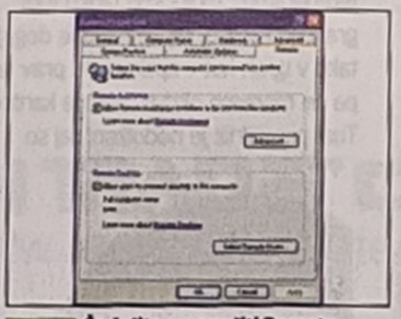
Najprej lep pozdrav vsem v uredništvu in čestitke za res izjemno revijo, ki jo z veseljem kupujem. Osebno mi je najbolj všeč tisti del revije, v kateri nam bralcem pomagate z različnimi nasveti za optimizacijo računalnika in odpravljate težave. Tokrat pa tudi

>>DALJINSKO KRMILJENJE

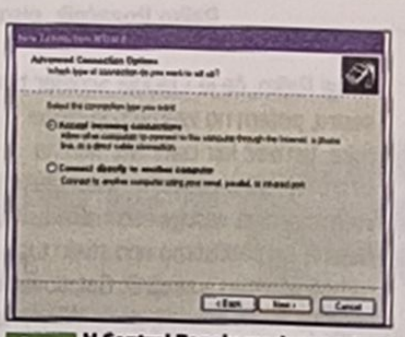
Kako dostopam do datotek na domačem računalniku, ko sem v službi?



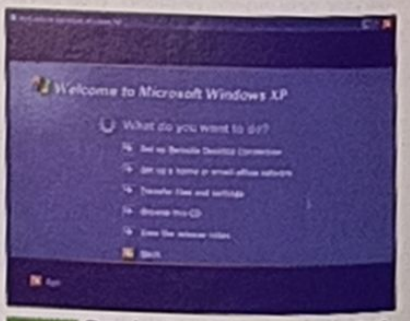
01 Če imate Windows XP Professional, lahko uporabljate Remote Desktop, da iz kateregakoli računalnika, ki poganja Win 9x, Win 2000, XP ali NT4, preko interneta dostopate do PC-ja. Stvar je podobna *Back Orifficu*, vendar je družbeno sprejemljiva, pa še l33t haxOr vam ni treba biti.



02 Če želite omogočiti Remote Desktop, morate biti prijavljeni kot administrator. Kliknite na **Start → Settings → Control Panel → System → Remote → Allow users to connect remotely to this desktop.** Kliknite na **Select Remote Users** in se prepričajte, da je naveden vaš profil.



03 V Control Panelu modem nastavite tako, da samodejno odgovarja na klice, nato pa odprite **Network Connections** in ustvarite novo povezavo. Izberite **Advanced Connection** in **Accept Incoming Connections**. Izberite modem, nato pa še **Do not allow Virtual Private Connections**. Obkljukajte svoje uporabniško ime in izberite **Do not allow callback**.



04 Drugi računalnik mora poganjati odjemalski vmesnik. V sistemih XP je že nameščen, vsi drugi pa ga morajo namestiti iz Win XP CD-ja. Kliknite na **Perform additional tasks**, nato pa **Setup Remote Desktop Connection** in sledite čarovniku. Povezavo odprete s **Start → Programs → Accessories → Communications → Remote Desktop Connection**.

sam potrebujem vašo pomoč: uporabljam Windows 98 in moj sinko je med igranjem v Upravitelju naprav na pogonu CD-RW izključil način DMA. Operacijski sistem ga je nato opomnil da mora ponovno zagnati računalnik in to je tudi storil še preden sem mu lahko to preprečil. Ko se je sistem ponovno zagnal, pogona CD-RW več ni bilo na seznamu naprav. Poizkusil sem ga dodati preko modula Dodaj novo strojno opremo, vendar Windows niso odkrili nobene naprave. Potem sem odprl računalnik in odklopil IDE ter kabel za napajanje, ponovno zagnal OS, ga izključil, vse skupaj ponovno priključil, pa nič ne pomaga. Boštjan, vi ste mi zadnje upanje preden računalnik odpeljem na servis.

Veljko Milošič, pošta

Dragi Veljko, vašega sinčka najprej okarajte, vendar nikar ne bodite prestrogi, da ne bo izgubil veselja za delo z računalnikom. Veste, večina računalničarjev moje generacije si je izkušnje pridobila ravno skozi napake in učenje na njih in še vedno mislim, da je to eden najboljših načinov za učenje. Seveda pri tem pomaga tudi kakovostna literatura, kot je PC Format...

Kratki namigi

Če želite v Windows 98 omogočiti trde diske Ultra DMA, odprite Upravitelja naprav, izberite trdi disk in kliknite na Lastnosti ter omogočite DMA. Tako bo vaš trdi disk deloval s polno hitrostjo prenosa 33,3 Mb/s.

Dobro, pa poskusiva z naslednjim: računalnik izključite, odprite ohišje in izključite pogon (tako IDE kot napajalni kabel). Računalnik ponovno zaženite in Windows naložite v varnem načinu. V Upravitelju naprav zbrišite vse postavke pod kategorijo pogoni CD-ROM. Računalnik ponovno izključite (pazite, da boste računalnik izključili in ne programsko ponovno zagnali), nato pa Windows zaženite v normalnem načinu. Spet izključite računalnik in priključite pogon CD-RW, nato pa Windows ponovno naložite v normalnem načinu. Če je vse šlo tako kot mora, bo operacijski sistem našel pogon in ga namestil.

1c, 2 Vsi, 3a, 4b

OPERACIJSKI SISTEM

STREŽNIŠKA STORITEV V WINDOWS XP

V skladu z vašimi napotki o optimizaciji Windows XP sem v modulu Administrative Tools izključil storitev Server. Vendar pa sem si pred kratkim omislil še en računalnik in ju povezal v omrežje in zato sem poizkusil omenjeno storitev spet vključiti. Tukaj pa nastopi težava, kajti storitev več ni navedena na seznamu servisov, tako da je ne morem vključiti. Prosim vas, če mi lahko pomagate.

Gregor, elektronska pošta

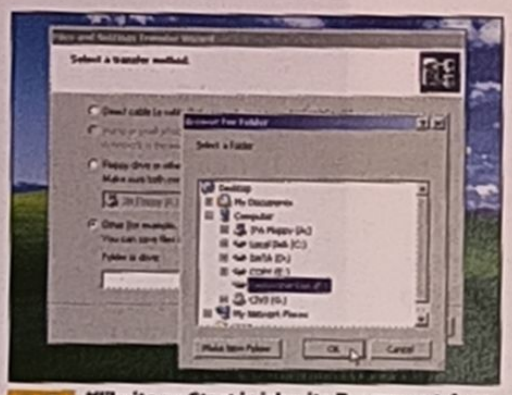
Čudna so pota Microsoftova, kajne Gregor? Če vam Bill odreka udoben dostop do servisnih parametrov, se bova morala zateči k urejevalniku registra. Odpravite se do HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\lanmanserver\parameters in dvokliknite na postavko Start. Vrednost 1 spremenite v 2, s čemer boste Windows dopovedali, naj ob zagonu poženejo storitev Server. Tako, pripravljeni ste na komunikacijo z drugim računalnikom, ki mora seveda imeti to postavko prav tako omogočeno.

Nasveti za Windows

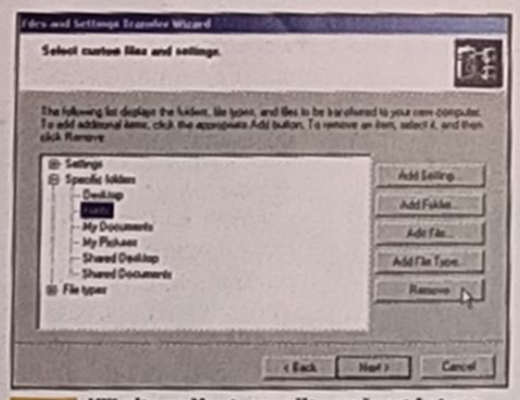
Hitri vodiči Prevzemite nadzor nad sistemom.

>>PREMEŠČANJE DATOTEK IN NASTAVITEV

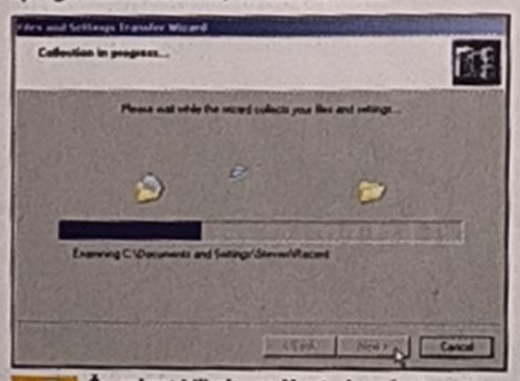
Če imate namen ponovno namestiti Windows XP, se prej seznanite s čarovnikom za premeščanje datotek in nastavitev.



01 **Kliknite na Start in izberite Programs→Accessories→System Tools→Files and Settings Transfer Wizard, kliknite na Next, označite možnost Old computer in še enkrat kliknite na Next. Označite možnost Other, kliknite Browse in poiščite primerno lokacijo za shranjevanje vaših nastavitev in datotek.**



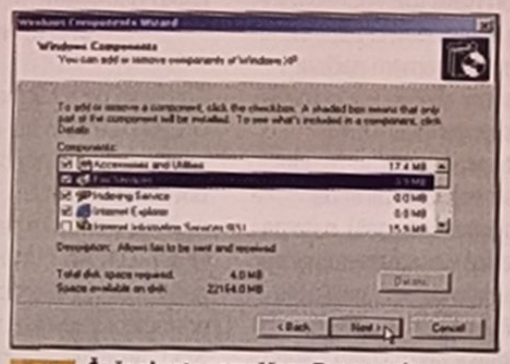
02 **Kliknite na Next, označite možnost Let me select a custom list ter ponovno kliknite na Next. Preglejte seznam datotek in nastavitev, ki jih želite premestiti, da odstranite tiste, ki jih ne potrebujete in dodate tiste, ki jih je čarovnik spregledal. Ko končate, kliknite na Next.**



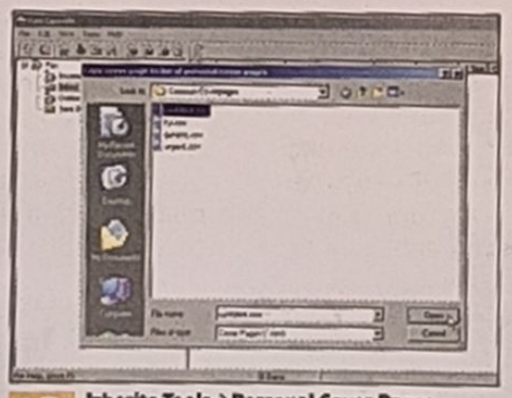
03 **Še enkrat kliknite na Next, da začnete s procesom premeščanja. Ko boste po sveži namestitvi ali na drugem računalniku z Windows XP želeli uveljaviti premeščene nastavitve, ponovno zaženite istega čarovnika in izberite možnost New computer.**

>>PREDLOGE ZA FAKS PO MERI

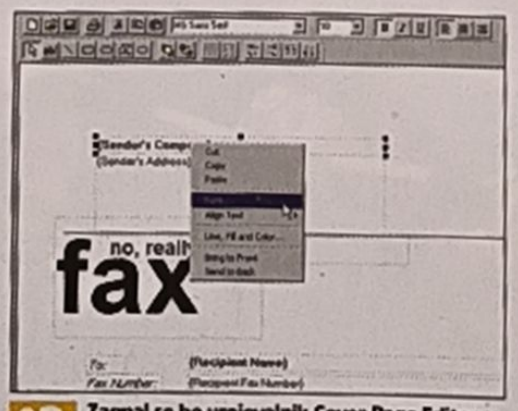
Ustvarite si lastne predloge za faksimilna sporočila. V Windows je to enostavno kot le kaj...



01 **Če še nimate nameščene Fax console, vstavite Windows CD-ROM v pogon in izberite možnost Install optional Windows Components. Označite možnost Fax Services, kliknite na Next in nato še na Finish. Kliknite na Start in izberite Programs→Accessories→Communications→Fax→Fax Console.**



02 **Izberite Tools→Personal Cover Pages, kliknite na Copy, izberite predlogo, ki jo želite spremeniti in kliknite na Open. V Personal Cover Pages ponovno označite predlogo in kliknite na Open.**

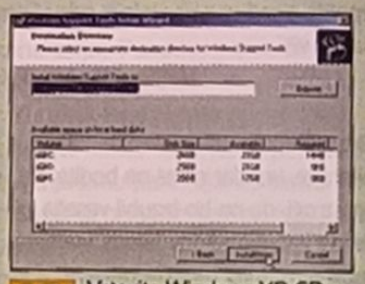


03 **Zagnal se bo urejevalnik Cover Page Editor, v katerem boste lahko po želji razmestili dele predloge in ustvarili lastne. Ko ste zadovoljni z rezultatom, izberite File→Save As in vnesite ime vaše predloge. In to je vse.**

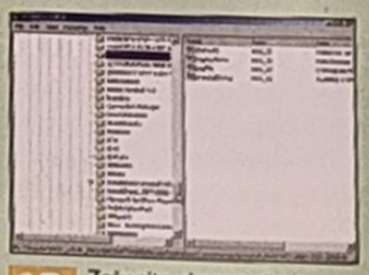
KAKO HITRO?

SPYWARE ZAPPER

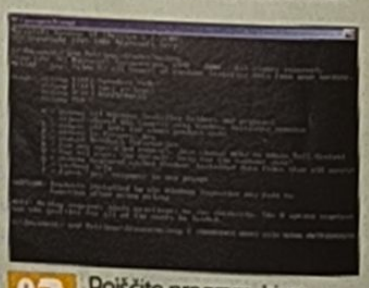
Uporabite Installer Zapper za popolno odstranjevanje spywara in drugih programov.



01 Vstavite Windows XP CD v pogon, zaženite Windows Explorer ter se odpravite v mapo D:\SUPPORT\TOOLS. Dvokliknite na ikono **SETUP**. Kliknite na **Next→I Agree→Next→Next→Complete→Next** ter **Install Now**. Po končani namestitvi kliknite na **Finish**.



02 Zaženite ukazno okno (**Command Prompt**) preko **Programs→Accessories** in vtipkajte `msizap`. Prikazal se bo seznam ukazov in dejanj, ki jih le-ti zaženejo. Zaženite urejevalnik registra in poiščite ključ HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Uninstall.



03 Poiščite program, ki ga želite odstraniti, v ukazno vrstico vtipkajte `msizap T` in ime mape programa (vključno z zavitimi oklepaji, če so ti navedeni), zaprite urejevalnik registra in pritisnite [Enter] v ukazni vrstici. Program, ki ga ne marate, bo izginil.

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Pomanjkanje besed

Sem reden bralec ter naročnik vaše revije. Revija mi je všeč, saj je njena vsebina povezana z mojim prostim časom in bodočim delom. Je pa v reviji ena očitna napaka, ki me zelo moti in daje vašemu zgledu velik minus. Vaša revija doživlja očitno pomanjkanje teksta. Če tako pogledam določeno stran vaše revije, ugotovim, da je na njej naslov, ki zaseda eno četrtino strani, slika, ki se razteza čez pol strani, kakšna tabela tu in kakšna tabela tam in tako naprej. Tako za tekst ostane očitno premalo prostora in ga je velikokrat le za četrtino strani. Vaši članki so povečini zanimivi in kvalitetni, zato je škoda zapravljati tak potencial zavoljo tistih nekaj slik. Vendar ne me razumeti narobe! Po mojem mnenju ste še vedno najboljša računalniška revija, ki pa utegne zaradi omenjene napake hitro izgubiti svoj prestol na slovenskem tržišču.

Borut

Količina besedila je tematika, ki se vleče že od rajnkega PC Gamerja. Vsakič znova poizkušamo narediti revijo privlačno za čim večjo skupino bralcev in zaenkrat je odziv na naš koncept izjemno dober. V povprečju celostranskemu opisu namenimo 550 besed, polovičnemu 250 in tako naprej. Vsekakor je takšna količina besed primerljiva z drugimi revijami iste branže, sposoben pisec pa bo tudi s tako omejenim številom besed znal spisati kakovosten informativen članek, ki bo bralcem na strnjen in zanimiv način dal informacije, ki jih želi in potrebuje.

Januarski PC Format

Spoštovani team PCF in g. urednik!

PCF spremljam že od prve izdane slovenske številke, približno pet mesecev sem jo kupoval, nato pa sem se sklenil na zadevo naročiti in moram reči, da svojega dejanja ne obžalujem niti za trenutek. Vsaka številka je bila odlična – vendar pa je januarska številka nenadkriljiva, super test LCD-jev, potem pa še kako spremeniti stanovanje v digitalno zabavišče – nad tem člankom sem bil ultra navdušen in že študiram kako bi le-to izvedel v svoji sobi, kajti ni ga čez deskanje po internetu direktno iz naslanjača brez odvečnih žic in podobne navlake.

Imel bi en predlog in sicer sem v eni izmed številk videl test DVD predvajalnika Panasonic. Morda ne bi bilo slabo, če bi v kateri izmed naslednjih številk pripravili test recimo 10 cenovno ugodnih (glede na kvaliteto) DVD predvajalnikov – recimo znamke kot Sony, Pioneer, Panasonic morda Yamaha... in v podobnem stilu.

No, med pisanjem pa sem se spomnil še nečesa... mislim da v še nobeni izmed številk niste testirali Logitechovega kompleta brezžične tipkovnice in optične brezžične miške Logitech desktop, lahko test vneti bralci pričakujemo v kratkem?

Najlepša hvala za Vaš morebitni odgovor, ter upam da bodo vse številke vaše odlične revije tako nenadkriljive kot je bila ta januarska, ki je bila res polna dobrot.

PISMO MESECA

Martin

Martin, pozdravljeni, hvala za elektronsko pošto ter pohvale. Test predvajalnikov DVD je ideja, ki se nam je porajala nekajkrat, vendar nismo bili prepričani, ali test konceptualno spada v revijo, kot je PC Format. Za test se bomo v eni izmed naslednjih številk najbrž kljub temu odločili, saj se ne bi želeli pričeti prehitro ponavljati, tem za testiranje pa nam počasi že primanjkuje.

Kar se Logitechovega kompleta tiče, bomo ivu izdatno zatežili, da ga nabavi. Drugače pa smo v pretekli številki opisali Logitechovo večpredstavnostno tipkovnico Cordless Desktop navigator in morda se vam bo zdela zanimiva.

Še enkrat hvala za elektronsko pošto in pišite nam še kdaj – tudi če boste imeli kakšno kritiko, ne samo pohvale!

NAJBOLJŠE IZ FORUMA

Izsečki briljantnih domislic iz www.pcformatslo.net.

Pisec: \{Virus}/
Tema: bler vič projekt (blair witch project)

ravno konec je dober.

kaj bi ti rad, G(TA)-Man? da pred kamero skoči psihično bolani kmet, ki je za vse kriv, študenti ga prebutajo, misteri solvd, pride policija, nazaj k familijam, hepi end in muzika ala 'Simpatije' za na konec?

sicer pa super zadeva za strašenje našega najljubšega severnoamerišmkega naroda. verjetno so se ob bežanju iz kinodvoran prvič po vajah za jedrski napad med hladno vojno dobro razmigali.

Pisec: Earendil
Tema: 'Bejbe' na naslovnicah PCF

jah in ona ziher hoce da jo 1000 mulcev spozna pa se za njo dere: joo lej tam pa gre ona Barbi iz pcformata!!! sledeca scena: Barbara se obrne, se zalaufa proti tipotu ki je reko barbi skoci, slika se upocasni v bullet time pokaze barbaro kak v zraku 9 krat brcne v faco onega pol pa se odrine od njega skoci na tla, vsi jo osupli gledajo, samo ona gleda narezanega in rece: dont ever call me Barbi

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

Keanu Reeves nima za burek – pravi car *Matrike* je Boštjan Uršič. Srečnež, ko pa lahko občuje s Trinity.

Švabska trojica v akciji – gre za poseben obrambni manever, ki ga je naštudiral Johann Videgar, sedaj pa ga prakticira njegov vnuk Darkman.

Razkrita je resnica o jedrski moči Severne Koreje – slika je bila ekspresno poslana v Pentagon, kjer že razmišljajo o napadu.

Tudi ta mesec bomo najboljše pismo in najboljšo sliko meseca nagradili s po 24 pločevinkami energijske pijače Shark. Avtorje izbranih prispevkov ta mesec pozivamo, da nam sporočijo svoj naslov, na katerega naj dostavimo zaboj energije, ostale pa vabimo v ustvarjanje umotvorov, ki vam bodo prinesli nagrado v naslednjih mesecih.

Če bi se želeli slikati s prvimi fotografskimi aparati, bi morali sedeti čisto pri miru celih osem ur.

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

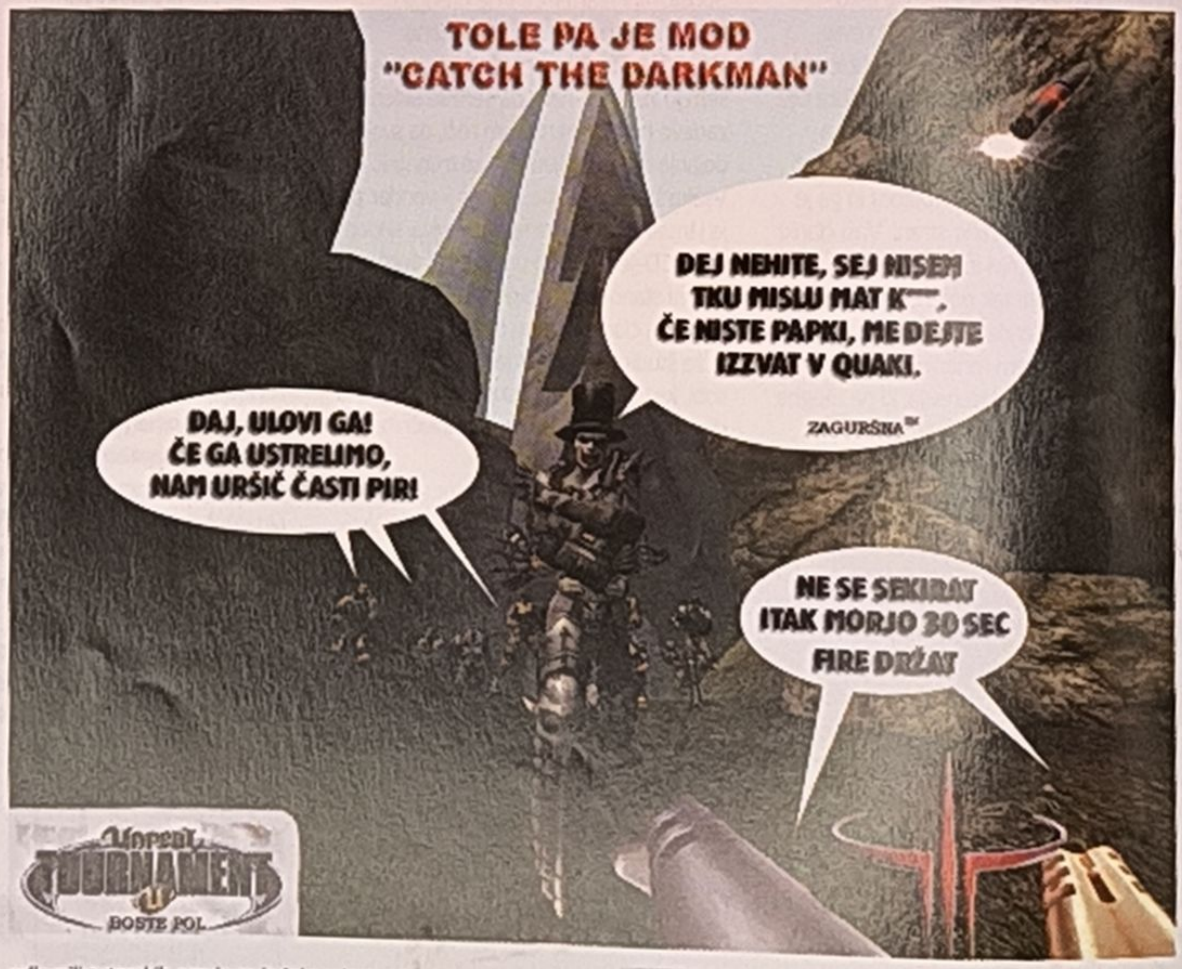
PC dezin Format.or

Št. 1 | BIZARNEŽA: Ivan "Gmireh" Crni & Gregor "Gladni" Bačka

UNREAL TOURNAMENT 2003: BOSTE POL

Rutar Lesnina **www.virtualwoods.ca**

Če se vam zdi hodeče lubje v drugem delu *Gospodarja* čudaško, si oglejte še dotično igro.



Wooooooooooooow, včeraj sem na internetu zasledil par let staro informacijo, da je precej ljudi pri gledanju filma *Psiho* zadel infarkt. To se mi je zdelo precej trapasto, saj vendarle obstajajo lepši načini za slovo od doline solza – recimo umreti od smeha ob igranju *Unreal Tournamenta 2003*. Ne, saj ne rečem, da je igra slaba – doživetja ob njej so stvar prefinjene komike par excellence, kajti že takoj po namestitvi se prične najtemnejša črnina, v tem slogu pa se nadaljuje še naprej – dokler ubogi igralec končno ne ugotovi, da je gibanje smešno kot pijan in orto zadet pes, zgodba je pa itak ena sama velika črna luknja (hmm, mar preveč omenjam črnino?). Sicer pa je stvar izredno zanimiva: podoživeti gibanje s spretnostjo drevesa (če bi se temu le lahko reklo gibanje – po moje se Newton obrača v grobu) in to oboroženega do kolen, je nekaj neverjetnega – pravzaprav je tako absoštrumfno, da sem moral dvakrat pogledati, ker sem mislil, da se je osveževanje slike mojega 21-palčnega Sonya samodejno prestavilo na 42 Hz prepleteno.

Ah, orožja: Sicer je metalec raket v dotični simulaciji sajenja korenčkov izredno destruktiven, vendar obstaja majhna težava, težavica: Na prekleti sprožilec je treba pritiskati tako dolgo, da se bo vmes v vašem deblu (še enkrat poudarjam neizmerno hortikulturnost igre) že naselila kolonija bobrov, kot slepi potniki pa itak statirajo lubadarji. Res mi ni jasno kaj bi se zgodilo s trilogijo *Rambo*, če bi Sylvester (pa ne tisti maček iz *Looney Tunes*, temveč oni mišičnjak na steroidih, ki občasno celo igra) posedoval kaj takšnega kot je omenjeno veledestruktivno orožje. No ja, najverjetneje drugi del filma ne bi nikoli izšel, ker bi poleg Vietnama tipson dezintegriral še celotno jugovzhodno Azijo. Aja, pa da mi ne bi pristaši tele reklame za motorne žage Stihl slučajno pričeli pisati grozilnih pisem (saj veste, izrezane črke iz *PC Formata*), vas namreč čisto razumem – na koncu koncev ima vendarle tudi tisti obup z naslovom *Barb Wire* s Pamelo Anderson (joški!) v glavni vlogi, svoje obožavalce (jošk, mislim).

No, svetla stran vsega skupaj je, da vsaj niso odkupili avtorskih pravic za izdelavo igre po tem filmu, kajti najverjetnje bi bil naslov *Real Tournament 2004: The Revenge of the Silicon Blonde*, najbolj destruktivno orožje pa bi bile Pameline prsi.

Unreal TOURNAMENT BOSTE POL

PCFOcena

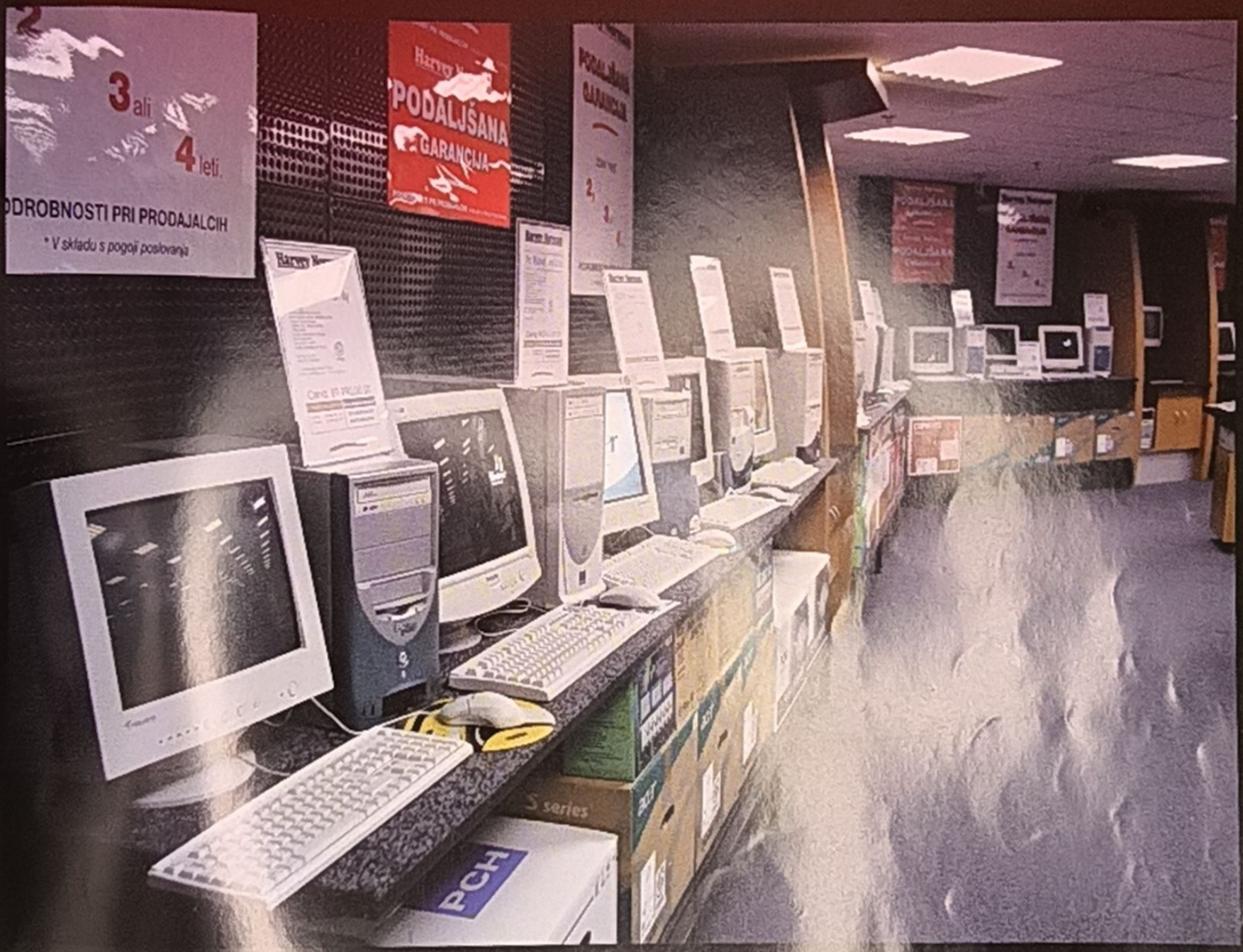
- ↗ Neverjetno realistična simulacija gibanja drevja
- ↙ Stallone je v *Rambu* izpraznil tri šaržerje in pokokal ducat Vietkongovcev, medtem ko to v *UT* ena sama uboga leska opravi v 30 sekundah. Ni fer!

"Evo, procent za pogum. Drugače je ocena gravitirala v minus." **01 %**

→Podrobnosti

Darkman Ej, črna v špilu je zakon!
Mr. Uršič Fantje, situacija je povsem ušla iz nadzora!
Gregor Hočem stezo za smuk v Rušah!
Pamela Anderson Treba je imeti obilne atribute.
Sylvester Stallone Kakšen metalec raket, vam se sploh ne sanja koliko sem zaslužil z drugim in tretjim delom Ramba.
G. Nikola Ne odgovarjam za PC DezinFormator!
Herr von Ommerzu-Wurstenbacher Aber das ist krimmine!!
Fast Food Digest Burgerji v akciji – 60% znižanje.

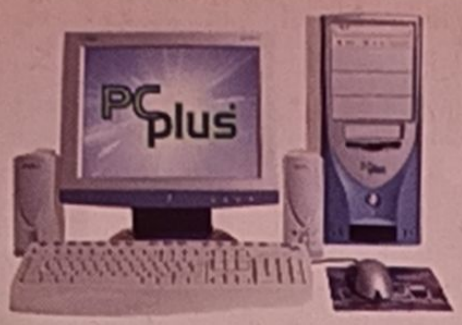
Harvey Norman



Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU



PCplus®

Računalniki in prenosniki

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA
090 71 70
(klic je plačljiv)

www.pcplus.si

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-net	i-f@mily	e-office	g@mer	e-m@chine	NOVO OHIŠJE! m@gic	NOVO OHIŠJE! Dream m@chine
Procesor:	AMD Duron 1300 MHz	Intel® Celeron® 1700 MHz	Intel® Celeron® 1700 MHz	AMD Athlon XP1800+	Intel® Pentium® 4 1.8 GHz	AMD Athlon XP 2100+	Intel® Pentium® 4 2,4 GHz
Osnovna plošča:	Asus A7N266-VM	Asus P4SDR-VM	Asus P4SGL-VM	Asus A7V333	Asus P4S533-VM	Asus A7V333	Asus P4S8X
Pomnilnik:	128 MB DDR (PC2100)	128 MB SDRAM (PC133)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)
Trdi disk:	30 GB 5.400 obr.	30 GB 5.400 obr.	40 GB 5.400 obr.	40 GB 7.200 obr.	40 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.	80 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-ROM 54x	CD-ROM 54x	CD-RW 48x/12x/48x	---	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x
DVD pogon	---	---	---	DVD 16x/40x	---	DVD 16x/40x	DVD 16x/40x
Grafika:	integr. Savage do 32 MB	integrirana grafika	integrirana	Radeon 9000 64MB DDR TV-out	integrirana	Asus GeForce4 64 MB TV-out	Radeon 9100 64 MB DDR TV-out
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integrirana
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica,	PcPlus tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3D, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom
Zvočniki:	zvočnik 300W	zvočnik 300W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	56K, interni	---	---	---	---	---	---
	96.900,-	**98.900,-**	**122.900,-**	**154.900,-**	**162.900,-**	**199.900,-**	**234.900,-**

POSEBNA PRILOŽNOST za vse kupce PCplus računalnikov, možnost nakupa celotne zbirke 12 CD-jev multimedijskega programa za učenje angleščine **ENGLISH +** po posebno ugodni ceni: NAMESTO 99.900,00 SAMO 69.900,00 SIT

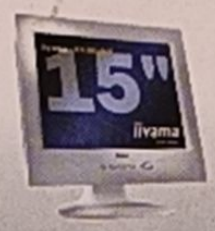
Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo: dostop do internetaS5.net 20 ur brezplačno zbirko 1400 "royalty free" fotografij, CD z multimedijskim programom za učenje angleščine English +, računalniške revije s CD-ji, spletni priročnik na CD-ju, telefonski imenik Slovenije (ob nakupu operacijskega sistema MS Windows) in podlogo za miško. PCplus.

LITEON

LitePanel 150
z zvočniki
82.900,-

LitePanel 170
z zvočniki
134.900,-

iiyama



BX3814UT
94.900,-

AS4314UT
barva: bel ali črn
149.900,-

iomega

Shranite več...
... hitreje kot kdajkoli

Zip 750MB USB 2.0	54.900,-
Zip 250MB USB	34.400,-
Zip 100MB USB	22.900,-

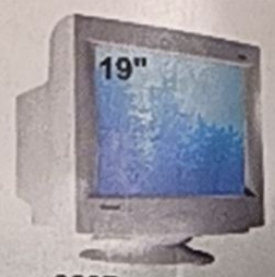
Bellagio
Intel® Celeron® 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
DVD pogon
VGA do 64MB
zvočna kartica 16bit
modem, 2x USB, fax modem
mrežna kartica 10/100
284.900,-

Masterpiece
Intel® Pentium®4 2,0 GHz
pomnilnik 256 MB DDR
trdi disk 30 GB
15,1" 1400x1050 TFT ekran
CDRW/DVD pogon
Ati Mobility Radeon 9000 64MB
zvočna kartica. 16bit, TV out
2x USB, fax modem
mrežna kar. 10/100
468.900,-

Hansol

520 Silver
85.900,-

720E
34.900,-



920P
54.900,-

NEC

Prenosne rešitve - odgovor na vsak vaš problem kadarkoli in kjerkoli

MobilePro 300E
109.900,-

VERSA 140
299.900,-

LCD1850E
199.900,-

LCD1501
92.900,-

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Kristalna slika v vseh pogledih

Cene so informativne, slike so simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Acord-92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana.

Intel, Celeron, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.

Prodajna mesta:

BIG BANG

Ljubljana:	01/587 35 73
Lj. Rudnik:	01/420 25 60
Maribor:	02/320 39 36
Koper:	05/630 65 00
Kranj:	04/202 66 80
Jesenice:	04/583 28 84
Celje:	03/425 25 57

BOF Building Of Fun — Ljubljana: 01/548 44 60

power plus

Celje:	03/428 28 38
Ljubljana:	01/511 27 27
Maribor:	02/252 60 06

e-trgovina: www.powerplus.si

Harvey Norman Ljubljana — 01/585 50 00

Coming MediaSvet

Ljubljana:	01/560 41 59
Lj-City Park:	01/520 49 32
Maribor:	02/330 42 03
Kranj:	04/201 49 90
Nova Gorica:	05/330 45 00

Coming — *trgovine in franšizne prodajalne*

MENTIS RAČUNALNIKI

Dravograd:	02/872 16 16
Maribor:	02/228 17 20
Sl. Bistrica:	02/843 08 30
Velenje:	03/897 68 50

Janus Trade

Lesce:	04/532 01 55
Celje:	03/42 55 080

CELJE: MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LJUBLJANA: Tech-Trade	01/433 53 50
PIVKA: Meler	05/757 11 50
SLOVENSKE KONJICE: Commline	03/759 20 60
VRHNIKA: Avto-izziv	01/750 21 11
ŠEMPAS: Hisoft plus	05/30 70 111